318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VI. évfolyam 6. szám, 1995. június

CsutkA GáZ!

a full throttle elsöprő győzelme a középszerűség fölött

UltrA 64

jövő a mában - avagy a nintendo első helyre tör a konzolpiacon

FighT!

az ssf2 turbo beverekedte magát a PC-s játékok élmezőnyébe

mellékletünkben DOOM 2 térképek és MORTAL KOMBAT 2 speckók minden géptípusra

ismertetők: micro machines 2, high seas trader, rise of the triad

leírások: newcomer, bureau 13, slipstream 5000, zorro

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. JÚNIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET : MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD 23999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD 19999.-

SNES DONKEY SET: SNES alapgép + DONKEY KONG + 1 db CONTROL PAD 32999.-

SNES SUPER SET I.: SNES alapgép + DONKEY KONG + SMURFS + 1 db CONTROL PAD 39999.-

SNES SUPER SET II.: SNES alapgép + 2 meglepetés játék + 1 db CONTROL PAD 24999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET : GAME BOY alapgép játék nélkül 8999.-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND 11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET : MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 7699.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék 14999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL ....HÍVJ !

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS ....HÍVJ !

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACER ....HÍVJ !

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2499 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal)	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD	1999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	3999 Ft
SNES CONTROL PAD	2999 Ft
SNES PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft
SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SNES TRIBAL TAP (6 játékos elosztó)	3999 Ft
SUPER GAME BOY	9999 Ft
GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft
NES ACTION REPLAY	5999 Ft

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II	2999 Ft
PC JOY - HAWK+	2999 Ft
PC JOY - G-FORCE	7999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD	2999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX	5999 Ft
PC JOY - FX 2000	2999 Ft
PC JOY - COMMAND CONTROL PAD játékkal	3999 Ft
PC JOY - TORNADO	2999 Ft
PC JOY - OPTIX	7999 Ft
PC EGÉR (2-3 gombos)	2999 Ft
CD32 CONTROL PAD	2999 Ft
COMMODORE CONTROL PAD	1999 Ft
COMMODORE FREE WHEEL (kormány)	3999 Ft
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál)	2999 Ft
AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999 Ft
DISK BOX - 240 db-os 3,5" lemezeknek	2999 Ft
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999 Ft
SCREENBEAT 3 AKTIV HANGFAL (2 x 10 WATT)	3999 Ft
SCREENBEAT PRO50 AKTIV HANGFAL (2 x 50 WATT)	9999 Ft

MÉG KAPHATÓ!!!

SWORD of HONOUR

„A becsület mindennél többet ér!"

2 lemezes akció/kalandjáték C64-re, díszdobozban, magyar nyelvű leírással

999,– Ft

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT	1999



ALADDIN AGA 5999Ft

AMNIOS	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
B17 FLYING FORTRESS	3999
BAAL	899
BANSHEE-A1200	4999
BATMAN RETURNS	2999
BENEFACTOR	3999
BILL S TOMATO GAME	1499
BIRDS OF PREY	2999
BLOB	3499
BOB S BAD DAY	1999
BONANZA BROS	899
BRAT	1499
BRIAN THE LION-A1200	3999
BUDOKAN	2999



CANNON FODDER 4999Ft

CYTRON	3499
DENNIS AGA	2999
DESERT STRIKE	2999
DEVIOUS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DOGFIGHT	3999
ELFMANIA	3999
EUROPEAN FOOTBAL CHAMPS	2999
F117 A NIGHTHAWK	3999
F 29 RETALIATOR	2999
FINAL FIGHT	1999
GLOBAL GLADIATORS	3999
GODFATHER	3499
GUNSHIP	1999
GUNSHIP 2000	3999
HEIMDALL 2	4999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	4999
INDY HEAT	1999
JAGUAR XJ 220	2499
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
KICK OFF 3	3999
KILLING GAME SHOW	1499
LAST BATTLE	2999
LAST NINJA 3	1999
LEANDER	1999
LIFE AND DEATH	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LION KING AGA	4999
LOOM	1999
LOTUS TRILOGY	4499
MANIAC MANSION	1999
MENACE	999
MICROPROSE F1 GP	3999
NIGMANSELL WORLD CH.SHIP	4499
NINJA REMIX	1999
NIPPON SAFES INC.	3999
NORTH AND SOUTH	1999
ONE STEP BEYOND	1999
OEPRATION STEALTH	1999
OUTRUN EUROPA	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS AGA	4999
ROAD RASH	2999
ROBOCOP 3	2999
RUNNING MAN	1999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SHADOW WORLDS	2999
SHAQ FU	3999
SIERRA SOCCER	3999
SKIDMARKS	3999
SPEED BALL 2	1499
STREET FIGHTER 2	2999
SUBWAR 2050	4999
SUPER MONACO GP	1999
TENNIS CUP 2	1999
THATRE OF DEATH	3999
THEME PARK AGA	4999
TOP GEAR 2	3999
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURBO OUTRUN	1999
TURRICAN	1999
TURRICAN 2	1999
UFO AGA	4999
UNIVERSE	3999
ZACK MCKRACKEN	1999

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999
ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	5999
BANSHEE	5999
BATTLE TOADS	3999
BENEATH A STEEL SKY	5999
BUBBA AND STIX	4999
CANNON FODDER	5999
CHAOS ENGINE	4999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	2999
DISPOSABLE HERO	4999
ELITE II	4999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
HUMANS	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	4999
INTERNATIONAL KARATE +	2999
JOHN BARNES FOOTBALL	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LEGACY OF SORASIL	4999
LITTIL DIVIL	5999
LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
MYTH	2999
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PREMIERE	3999
PROJECT X ÉS F17 CHALLENGE	3999
RISE OF ROBOTS	7999
SENSIBLE SOCCER INT.EDITION	4999
STRIKER	4999
SUBWAR 2050	4999
SUMMER OLYMPIX	1999
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	4999
TROLLS	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999
UNIVERSE	5999
WHALE S VOYAGE	1999
ZOOL	3999
ZOOL II	4999

C64 KAZETTÁK

3D POOL	699
ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	299
ARMALYTE	699
ATOMINO	799
BADLANDS	699
BARBARIAN	699
BARBARIAN 2	699
CALIFORNIA GAMES	699
CASTLE MASTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CRACKDOWN	699
DEEP STRIKE	699
DELTA	699
DEMON BLUE	699
DRAGONS OF FLAME	699



F-15 699Ft

FLIMBO S QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GO FOR GOLD	699
GREEN BERET	699
GUNSHIP	699



INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS 699Ft

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

STREET FIGHTER 699Ft

C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 999Ft

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK 999Ft

- POSTMAN PAT
- SOOTY AND SWEEP
- COUNT DRACULA
- POPEYE 2
- THE WOMBLES
- POPEYE 1,2,3 999
- POSTMAN PAT 1,2,3 999

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999Ft

F-16 COMBAT PILOT 999Ft

LONG LIFE 999Ft

NO LIMIT

TETRIS ÉS KIKUGI 999Ft

... CARTRIDGE-OK

- THE UNTOUCHABLES 9900
- UNCHARTED WATERS 7900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

- X KALIBER 2097 8900
- ADV. OF BATMAN AND ROBIN 9900
- ASTERIX 9900
- BAT. TOADS DOUBLE DRAGON 8900
- BIKER MICE FROM THE MARS 9900
- BLACKHAWK 7900
- BRUTAL 9900
- BUBSY 5900
- CANNON FODDER 9900
- BARKLEY SHUT UP AND JAM 5900
- CHOPLIFTER 3 6900
- CLAYMATES 8900
- CLIFFHANGER 5900
- COOL SPOT 6900
- CYBERNATOR 6900

DONKEY KONG COUNTRY 11900Ft

- DESERT FIGHTERS 6900
- DRAGON 9900
- EARTHWORM JIM 9900

FLINSTONES + VIDEOKAZETTA 12900Ft

- FLASHBACK 7900
- GHOUL PATROL 7900
- HOOK 6900
- INCREDIBLE CRASH DUMMIES 5900
- INCREDIBLE HULK 10900
- IND. JONES GREATEST ADV. 9900
- INT. SUPERSTAR SOCCER 12900
- INT. SUPERSTAR SOCCER + LABDA 13900
- JUNGLE BOOK 9900
- LEGEND 6900
- LEMMINGS 2 9900
- LION KING 9900
- MAGIC BOY 7900
- MARIOKART 7900
- MAXIMUM CARNAGE 9900
- MICKEY S MAGICAL QUEST 7900
- MICRO MACHINES 8900

NBA JAM TOURNAMENT 11900Ft

- MORTAL KOMBAT 2 11900
- NIGEL MANSELL 9900
- OUT TO LUNCH 9900
- PARODIUS 6900
- PINBALL FANTASIES 9900
- P.PANTHER GOES TO H.WOOD 7900
- POWER DRIVE 9900
- POWER RANGERS 11900
- PROBOTECTOR 7900
- R TYPE III 6900
- RISE OF ROBOTS 9900
- SIDEPOCKET 9900
- SMASH TENNIS 8900
- SMURFS(HUPIKÉK TÖRPÖK) 9900
- SOCCER KID 5900
- SPECTRE V 5900
- SPIDERMAN TV 9900
- STARGATE 11900
- STARWING 7900
- STREET RACER 9900
- STUNT RACE FX 12900
- SUPER BATTLE TANK 2 6900
- SUPER BOMBERMAN 2 7900
- SUPER MARIO ALL STAR 9900
- SUPER METROID + ZELDA 13900
- SUPER OFF ROAD RACING 5900
- SUPER RETURN OF JEDI 9900
- SUPER TURRICAN 5900
- TROLLS 7900
- TRUE LIES 8900
- TUFF ENUFF 6900
- TURN AND BURN 9900

WARLOCK 11900Ft

- VORTEX 9900
- WOLVERINE 9900
- ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS 7900

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALADDIN 5900Ft

- ZOOL 7900
- ELEVATOR ACTION 2900
- JUNGLE STRIKE 6900
- KIRBYS DREAM LAND 4900
- KIRBY S PINBALL LAND 4900

MORTAL KOMBAT 2 5900Ft

- LION KING 5900
- OUT TO LUNCH 4900
- PINBALL FANTASIES 5900
- POP AND TWINBEE 4900
- PREHISTORIK MAN 3900
- PROBOTECTOR 3900
- PROBOTECTOR 2 5900
- SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK) 4900
- SPACE INVADERS 4900
- STARGATE 3900
- SUP.MARIOLAND 2 4900
- TARZAN 3900
- TRUE LIES 5900
- YOGI BEAR 4900

32X CARTRIDGE-OK

- AFTERBURNER 11900
- COSMIC CARNAGE 13900
- METAL HEAD 11900
- MOTOCROSS CHAMPION 13900
- SPACE HARRIER 11900

GENESIS CARTRIDGE-OK

- BELLE S QUEST 7900
- BUBBLE AND SQUEAK 7900
- CASTLEVANIA BLOODLINES 7900
- DR ROBOTNIK S MEAN MACHINE 7900
- NFL FOOTBALL94 8900
- OUTRUNNERS 9900
- PIRATES OF THE DARK WATER 9900
- SUBTERRANIA 8900
- TMNT TOURNAMENT FIGHTERS 9900
- ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS 7900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

- 2ND SAMURAI 5900
- ALIEN 3 7900
- ANIMANIACS 9900
- ART OF FIGHTING 6900
- ASTERIX 5900

ASTERIX II POWER OF GODS 11900Ft

- BARNEY THE DINO 7900
- BONANZA BROS 5900
- CANNON FODDER 9900
- CHESTER CHEETAH II 8900
- CRASH DUMMIES 7900
- DAFFY DUCK 9900
- DINAMITE HEADY 9900
- DR ROBOTNIK S MEAN MACH. 6900
- DRAGON 9900
- EARTH WORM JIM 9900
- ECCO THE DOLPHIN 2 9900
- ETERNAL CHAMPIONS 6900
- EX MUTANTS 5900
- FIFA SOCCER 95 11900
- FLASHBACK 7900
- GLOBAL GLADIATORS 6900
- INCREDIBLE HULK 6900
- JAMES BOND 007 4900
- JIMMY WHITE SNOOKER 7900
- JOE AND MAC CAV.NINJAS 7900
- JUNGLE BOOK 9900
- JUNGLE STRIKE 9900
- JURASSIC PARK 2 9900
- KID CHAMELEON 4900
- KING OF THE MONSTERS II 9900
- LANDSTALKER 8900
- LHX ATTACK CHOPPER 5900
- LION KING 9900
- MADDEN NFL FOOTB.94 8900
- MAN OVERBOARD 6900
- MEGA BOMBERMAN 7900
- MEGA TURRICAN 5900
- MICRO MACHINES 8900
- MORTAL KOMBAT 2 11900
- MR NUTZ 7900
- NBA JAM TOURNAMENT ED. 11900
- NHL 95 HOCKEY 9900
- ONSLAUGHT 6900
- PETE SAMPRAS TENNIS 8900
- PSYCHO PINBALL 9900
- PUGSY 5900
- RED ZONE 6900
- REN AND STIMPY 5900

ROAD RUNNER 11900Ft

- ROBOCOP VS TERMINATOR 7900
- ROLLING THUNDER 2 5900
- ROLO 7900
- RUGBY WORLD CUP 1995 7900
- SAMURAI SHOWDOWN 12900
- SHINING FORCE 2 9900
- SHINOBI 7900
- SMURFS(HUPIKÉK TÖRPÖK) 9900
- SOCKET 7900
- SONIC 3 11900
- SONIC AND KNUCKLES 11900
- SPARKSTER 9900
- SPEEDY GONZALES 11900
- SPIDERMAN 9900
- STARGATE 9900
- STORY OF THOR 11900
- STREETS OF RAGE 6900
- STREETS OF RAGE 3 11900
- SUPER STREET FIGHTER 2 12900
- TAZ MANIA 7900
- TAZ MANIA 2 9900
- TECHNO CLASH 4900
- TECMO SUPER BOWL 8900
- TERMINATOR 4900
- TOE JAM AND EARL 2 5900
- TOYS 6900
- TRUE LIES 9900
- TURRICAN 4900
- URBAN STRIKE 9900

X-MEN 2 11900Ft

- XENON 2
- VIEW POINT
- WARLOCK
- WINTER OLYMPICS

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

- ADAMS FAMILY
- ASTERIX
- CHOPLIFTER 3
- CHUCK ROCK 2
- COOL SPOT
- DR ROBOTNIK S MEAN MACH.
- DRACULA
- DRAGON
- DYNAMITE H.
- ECCO THE DOLPHIN 2
- EXCELLENT DIZZY COLL.

FATAL FURY SPECIAL 7500Ft

- FIFA SOCCER
- FORMULA 1
- GEARWORKS
- GLOBAL GLADIATORS
- INCREDIBLE HULK
- JAMES BOND 007

MICKEY MOUSE 3 7500Ft

- MORTAL KOMBAT 2
- NBA ACTION
- NBA JAM
- NHL HOCKEY
- RISTAR
- ROAD RASH
- R.RUNNER DESERT SPEEDTR
- ROBOCOP VS TERMINATOR
- SHINOBI 2
- SIMPSONS
- SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)
- SONIC CHAOS

SONIC DRAFT RACE 7500Ft

- SONIC SPINBALL
- SONIC TRIPLE TROUBLE
- SPEEDY GONZALES
- STARGATE
- TAZMANIA 2
- USHRA MONSTER TRUCKS
- WINTER OLYMPICS
- WORLD CUP 94 USA

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

- ASTERIX
- BATMAN RETURNS
- BUGGY RUN
- CALIFORNIA GAMES 2
- CHUCK ROCK 2
- COOL SPOT
- CYBER SHINOBI
- DAFFY DUCK
- DESERT STRIKE
- DONALD DUCK 2
- DONALD DUCK BOX SET
- DRAGON
- ECCO
- FLASH
- GLOBAL GLADIATORS
- GOLDEN AXE
- IMPOSSIBLE MISSION
- INCREDIBLE HULK
- JUNGLE BOOK
- MICKEY MOUSE 2
- MICRO MACHINES
- NEW ZEALAND STORY
- OPERATION WOLF
- OUTRUN

SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉK) 9900Ft

- PREDATOR 2 2900
- ROBOCOP VS TERMINATOR 4900
- SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK) 5900
- SONIC 3900
- SONIC 2 4900
- SONIC SPINBALL 5900
- SPIDERMAN 3900
- SPIDERMAN RETURN OF S. 2900
- STAR WARS 4900
- STREETS OF RAGE 3900
- STREETS OF RAGE 2 4900
- SUPER MONACO GP 2 3900
- WINTER OLYMPICS 3900
- WONDER BOY 3 2900
- WORLD GP 3900

MEGA CD PROGRAMOK

- BRUTAL 9900
- ECCO THE DOLPHIN 7900
- HEART OF ALIEN ANOTHER W.2 9900
- RACING ACES 7900
- ROAD AVENGER 6900
- ROBO ALESTE 7900
- SONIC 7900
- SPIDERMAN 7900
- THUNDER STRIKE 7900
- TIME GAL 6900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

- 1ST ENCOUNTERS 6999
- 1942 PACIFIC AIR WAR 6999
- 688 ATACK SUB 3499
- ALADDIN 5999
- AMERICAN GLADIATORS 1999
- ANCIENT ART OF WAR IN SKIES 4999
- ARCADE POOL 2999
- ARCHER MACLEAN S POOL 3999
- ARMORED FIST 6999
- ARMOUR GEDDON 1999
- ARNIE 2 1499
- BATMAN RETURNS 2999
- BATTLE ISLE DATA 2999
- BATTLE OF BRITAIN 2499
- BENEATH A STEEL SKY 5999
- BLACK HAWK 6999
- BREAKTHRU 3999
- BUDOKAN 2999
- CABAVER + CABAVER 2 2999
- CANNON FODDER 2 5999
- CAR AND DRIVER 2999
- CHAOS ENGINE 5999
- CHESS MASTER 3000 2999
- CIVILIZATION 6999
- COLONIZATION 6999
- COMANCHE 7999
- CREEPERS 1999
- CRUISE FOR A CORPSE 2499
- CYBER RACE 3999
- DAEMONSGATE 3999
- DAY OF TENTACLE 5999
- DAWN PATROL 6999
- DELTA V 6999
- DESCENT 6999
- DESERT STRIKE 4999
- DISCWORLD 7999
- DREAMWEB 6999
- DUNE 2 5999
- EARTH SIEGE 6999
- ECSTATICA 6999
- EL FISH 3999
- ELITE II 5999
- ETERNAM 3499
- EYE OF THE BEHOLDER 2999
- EYE OF THE BEHOLDER 3 2999
- F14 FLEET DEFENDER 6999
- F14 FLEET DEFENDER SCEN. 4999
- F14 FLEET DEF. + SUBWAR 2050 6999
- F15 III 3999
- F19 STEALTH FIGHTER 2499
- FLIGHT SIM.TOOLKIT 2999
- FREE DC 4499
- GEAR WORKS 1999
- GUILTY 5999
- GUNSHIP 2000 2999
- HAND OF FATE -KYRANDIA 2 5999
- HARRIER JUMP JET 3999
- HEXX 4999
- HOKUM KA50 5999
- IMMORTAL 2499
- INDY CAR TRACK PACK 2999
- INNOCENT UNTIL CAUGHT 4999
- JIMMY WHITE SNOOKER 2999
- JUNGLE STRIKE 3999
- JURASSIC PARK 4999
- KING S QUEST IV 2499
- LEASURE SUIT LARRY III 2499
- LEMMINGS 3 6999
- LETHAL WEAPON 1999
- LIFE AND DEATH II 4999
- LION KING 5999
- LOOM 2499
- LURE OF THE TEMPRESS 2499
- MAGIC WORLDS 2999
- MASTERS OF MAGIC 5999
- MCDONALD LAND 2999
- MICROPROSE F1GP 3999
- MIDWINTER 1999
- MIDWINTER II 2499
- MORTAL KOMBAT 2 6999
- NASCAR 6999
- NHL HOCKEY 6999
- NOMAD 3999
- ORItravel 1999
- OPERATION STEALTH 1999
- OUTPOST 5999
- OVERLORD 6999
- PACIFIC STRIKE 6999
- PATRIOT 4999
- PEPPER S ADVENTURE 5999
- PINBALL DREAMS 2-DATA 3999
- PINBALL FANTASIES 3999
- PIZZA TYCOON 7999

POWER DRIVE 5999Ft

- PRINCE OF PERSIA 2 4999
- PROJECT X 3999
- PYROTECHNICA 5999
- QUARANTINE 6999
- RAMPART 1999
- RETRIBUTION 5999
- RETURN OF THE PHANTOM 5999
- REUNION 4999
- REX NEBULAR 3999
- RINGWORLD 3999
- RISE OF ROBOTS 5999

RISE OF THE TRIAD 5999Ft

- SEVEN CITIES OF GOLD 4999
- SIM LIFE 4999
- SOCCER KID 3999
- SPACE FEDERATION 5999
- SPACE QUEST III 2499
- STAR CONTROLL II 4999
- STAR ORD 5999
- SUPERSKI PRO 5999
- SUP.STREET FIGHTER 2 TURBO 7999
- TASK FORCE 1942 3999
- TFX 5999
- THEATRE OF WAR 1999
- THEIR FINEST MISSION 1999
- THEME PARK 6999
- THUNDERHAWK 2999
- TIE FIGHTER 7999
- TIE FIGHTER MISSION DISK 1 3999
- TORNADO 3999
- TRANSPORT TYC.WORLD EDIT 3999
- UFO 2 X-COM TERROR FROM D. 7999
- ULTIMA VII 2499
- ULTIMATE BODY BLOWS 4999
- UNIVERSE 3999
- X WING COLLECTION 8999
- WEEN 3999
- WING COMMANDER SEC. MISS. 2999
- W.CLASS L.BOARD.GOLF 1999
- ZEPPELIN 6999

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

- THE GREATEST 4999
  - -DUNE
  - -LURE OF THE TEMPTRESS
  - -SHUTTLE

IBM 5.25 PROGRAMOK

- DARKLANDS 4999
- KGB 3999
- LES MANLEY LOST IN LA 1999
- SPACE 1889 2499

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

- 1ST ENCOUNTERS 7999
- 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD 7999
- ALONE IN THE DARK 3 7999
- ARMORED FIST 7999
- ASTERIX 6999
- BENEATH A STEEL SKY 6999
- BETRAYAL AT KRONDOR 4999
- BIOFORGE 7999
- BLOODNET 6999
- BUREAU 13 6999
- CAMPAIGN 8999
- CHESSMASTER 3000 3999
- COLONIZATION 7999
- COMANCHE 8999
- COMMANDER BLOOD 6999
- CREATURE SHOCK 9999
- CRUISE FOR A CORPSE 2999
- CYCLEMANIA 7999
- D GENERATION 1999

DARK FORCES 9999Ft

- DARK LEGIONS 6999
- DAY OF THE TENTACLE 7999
- DAWN PATROL 6999
- DESCENT 7999
- DESERT STRIKE 4999
- DID S VIRTUAL WORLDS 4999
- DIGITAL LOVE 3999
- DISCOVERIES OF THE DEEP 6999
- DISCWORLD 9999
- DOGFIGHT 2999
- DOOM 2 9999
- DRAGON LORE 8999
- DRAGONSPHERE 6999
- DREAMWEB 6999
- EARTH SIEGE 8999
- ECO QUEST 4999
- ECSTATICA 8999
- ELDER SCROLLS ARENA 9999
- ELITE II 6999
- F14 FLEET DEFENDER GOLD 6999
- F15 STRIKE EAGLE + 50 GAMES 4999
- F15 III 2999
- F117 A 2999
- FLASHBACK 6999
- FREDDY PHARKAS 4999

FULL THROTTLE 9999Ft

- GRAT NAVAL BATTLES 2 6999
- GREMLIN COMPILATION 4999
- GUILTY 7999
- GUNSHIP + 50 GAMES 4999
- GUNSHIP 2000 2999
- GUNSHIP 2000-SCENARIO 4999
- HARPOON 1999
- HELL 7999
- HIDDEN WORLDS - MCARPET DATA 4999
- INCA 4999
- INFERNO 6999
- INHERIT OF THE EARTH 7999

IRON ASSAULT 7999Ft

- ISHAR 2999
- ISHAR 2 2999
- ISHAR 3 4999
- JUNGLE BOOK 8999
- JUNGLE STRIKE 6999
- JURASSIC PARK 5999
- KINGS TABLE 6999
- KINGS QUEST 6 4999
- KINGS QUEST 7 8999
- KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES 4999
- KYRANDIA 3 7999
- LABYRINTH OF TIME 6999
- LAURA BOW 2 4999
- LEGEND OF KYRANDIA 4999
- LEMMINGS 3 5999
- LITTLE BIG ADVENTURE 8999
- LODERUNNER 6999

LOST EDEN 7999Ft

- LOST IN TIME 4999
- M1 TANK PLAT.+ 50 GAMES 4999
- MAGIC CARPET 9999
- MANIAC SPORTS 6999
- MEGA RACE 4999
- MICROCOSM 8999
- MICROPROSE GOLF ÉS F-1 4999
- MORTAL KOMBAT 2 7999
- MYST 8999
- NASCAR 6999
- NHL HOCKEY 95 7999
- NIGEL MANSEL WORLD CH. 4999
- NOCTROPOLIS 8999
- NOMAD 6999
- NOVASTORM 8999
- ONE IN A MILLION SEX 4999
- PEPPER SADV.IN TIME 5999
- POWER DRIVE 6999
- PYROTECHNICA 6999
- QUARANTINE 7999
- RAILROAD TYC.+ 50 GAMES 4999
- RETRIBUTION 2999
- REUNION 4999
- RISE OF ROBOTS 7999
- RISE OF TRIAD 7999
- SHADOW CASTER 7999
- SILENT SERVICE + 50 GAMES 4999
- SIM CITY 2000 7999
- SPACE HULK 6999
- SPECIAL FORCES + 50 GAMES 4999
- SPELLCASTING PARTY PAK 6999
- STAR CRUSADER 7999
- STARLORD 6999
- SUBWAR 2050 AND SCENARIO 7999
- SUMMER GAMES SEX 4999
- SUPER KARTS 9999

SSF 2 TURBO 8999Ft

- SUPER TETRIS + 50 GAMES 4999
- SUPERSKI PRO 6999
- SVGA HARRIER 3999
- SYNDICATE 7999
- SYSTEM SHOCK 7999
- TASK FORCE 1942 3999
- TEMPATION COLLECTION 8999
  - -7TH GUEST
  - -HAND OF FATE
  - -INDY CAR RACING
  - -LANDS OF LORE
- TFX 6999
- THE HORDE 6999
- THEME PARK 6999
- TORNADO + FALCON 30 5999
- TRANSPORT TYCOON 6999
- UFO 4999
- UFO + MASTERS OF ORION 6999
- UFO 2 X-COM TERROR FROM D. 8999
- ULTIMA I-VI 6999
- ULTIMA VIII-SAPS 9999
- UNDER A KILLING MOON 9999
- UNIVERSE 4999
- VOYEUR 6999
- WARPLANES VOL.1 7999
- WING COMMANDER 3 10999
- WINGS OF GLORY 8999
- WOLFPACK 6999
- WORLD ATLAS V4 8999
- WORLD OF LEGENDS 1999
- WRATH OF GODS 6999
- XANTH 6999
- X WING COLLECTORS CD 9999
- ZEPPELIN 6999
- ZORRO 6999

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HÍVJ" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK JÚNIUS 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSEKET KÉRJÜK!

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-				

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg.
Megrendelhetők:
az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.) vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen.
Szimulátor Különszám elfogyott.
A fenti árakhoz portóköltség is járul.

AZ EGYIK SZEMEM SÍR, A MÁSIK NEVET...

Kezdjük a könnyezővel. Azért vagyok úgy oda, mert nagyon fájó szívvel kellett a címoldal tetejére odabiggyeszteni azt a háromjegyű, hármassal kezdődő számot. Több napos számolgatás, tervezgetés és kalkuláció előzte meg a súlyos döntést, de sajnos rajtunk kívülálló okok miatt meg kellett lépnünk. Túl sok dolog, túl hirtelen és túl drasztikusan változott meg a közelmúltban, ami kiváltó oka volt az áremelésnek. Nem is ragozom tovább a dolgot, lássuk inkább az örömteli újságokat...

Több dolog miatt is kacag a másik szemem: egyrészt olyan kedvező előfizetési konstrukciót sikerült kidolgoznunk, ami egyedülálló a maga nemében és még a bolondnak is megéri ezután előfizetni. A részleteket megtalálod a 17. oldalon - nem fogsz csalódni!

Ennél is jobban örülök a mellékletünk és az 5 éves jubileumi játékunk osztatlan sikerének, amit mi sem bizonyít jobban, mint az eddig beérkezett pontosan (esküszöm, megszámoltuk) 3254 darab levél, képeslap és üdvözlőkártya. Nagyon köszönjük az észrevételeket, jókívánságokat, ötleteket - minden tanácsot megfogadunk, a kéréseket megpróbáljuk minél előbb és minél pontosabban kielégíteni. A beérkezett válaszok kiértékelése még tart, a júliusi dupla számban fogunk eredményt hirdetni.

És hogy mit nyújtunk azoknak, akik egyelőre csak gondolkodnak az előfizetésen? Akik minden hónapban hűségesen megvásárolják lapunkat az újságárusoknál, és az áremelés ellenére is kitartanak mellettünk? Nos, ha átpillantotok a következő oldalra és átfutjátok a tartalomjegyzéket, ismét megbizonyosodhattok róla, hogy továbbra is egy nagyon friss és információgazdag újságot szorongattok a kezetekben. Ez a mi védjegyünk. Külön felhívom a figyelmeteket arra, hogy tovább próbáljuk növelni a látvány okozta "sokkot" azzal, hogy számos oldalon hatalmas képekkel fogtok találkozni a játékokból. Ezzel a "szemrevaló" és eddig nemigen alkalmazott újítással is az újság élvezeti szintjét kívánjuk növelni. Közkívánatra útjára indítottuk 3 részesre tervezett NEWCOMER leírásunkat, amellyel minden C64-es tulajdonos kedvére kívánunk tenni. A KONZOL rovatunkban pedig olyan, eddig soha, sehol nem publikált adatokkal és fényképekkel bombázunk benneteket, amelyekből kiderül, hogy merre tart a szórakoztatás ezen területe. Persze ezen túlmenően a legfrissebb PC és Amiga fejlesztésekről is olvashattok kedvcsináló programismertetőket és segítségekkel, tippekkel teli játékleírásokat.

Zolee

VI. évfolyam 6. szám 1995 június

576 KByte

TARTALOM

**Habzsold az életet,
Pezsdítsd a véredet,
izzítsd be gépedet,
s olvasd el desszertnek
a legvadabb híreket!**

SLIPSTREAM 5000

A jövőben a gravitáció elveszti eredeti jelentését, és a Forma 1-es versenyeket is űrsiklók vívják majd. Te már MA kipróbálhatod ezt az érzést...



SSF2 TURBO

Isten a hatodik nap megteremté az embert, majd szórakoztatására megalkota a PC-t és a Super Street Fighter 2 Turbo-t.



NEWCOMER

Közkívánatra egy három részesre tervezett teljes végigjátszást indítunk útjára az egyik legkomplexebb C64-es kalandjátékhoz.



FULL THROTTLE

"Csutka gáz" - magyaríthatnánk találóan a LucasArts legfrissebb művének címét, mellyel ismét ráverték a konkurenciára vagy öt évet...



ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/06-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

MIRAGE

Úgy látszik, hogy a ***MIRAGE*** is kezd új területek felé kacsintgatni, azok után, hogy a cyber és sci-fi irányzatok terén nem sikerült kiugró sikereket elérniük. Éppen ezért leszerződtek egy amerikai fejlesztőgárdával, hogy rajtuk keresztül kerüljenek Európában kiadásra a tenge-



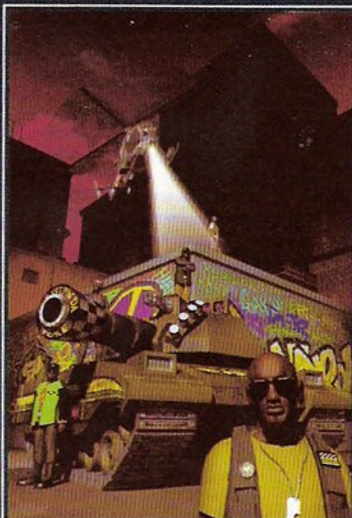
rentúli produkciók. Két program is van a tarsolyukban, melyek igen hasonlóak egymáshoz: a **PERFECT GENERAL 2** és a **THE LOST ADMIRAL 2**. Mindkettő háborús stratégia játék, az előbbi a XX. század szárazföldi világháborús konfliktusaiból meríti témáját, a második in-



kább a tengeri ütközetek szimulálását tűzte ki céljául. Mindkettő SVGA grafikával, 5 szintű nehézségi fokozattal, digitalizált, korhű csatajelenetekkel és hanghatásokkal csábít játékra. Amerikában már kaphatók, európai megjelenésük minden pillanatban várható PC CD-ROM-ra.

CORE DESIGN

Ha már a rövidebb híreknél tartunk: egy villanásnyi infó és egy kezdőkép a ***CORE DESIGN*** nyár végén megjelenő Descent/Doom ötvözetéről, a **SHELLSHOCK**-ról. A texture-mapped grafikával elkészített játékban futurisztikus tankokkal tombolhatjuk ki magunkat a legkülönbözőbb helyszíneken: jégmezőkön, megapoliszokban, földalatti alagutakban. Minden egyes fraktálgenerált táj gazdagon telített ellenfelekben, tereptárgyakban, felvehető extrákban. Egy-egy teljesített misszió után pénzdíj üti a markunkat, amelyből tovább tuningolhatjuk a fegyverekkel már így is túlpakolt



tankjainkat, terepgépeinket. Kísérőzenének hard core RAP dübörög majd, az összhatás tehát kőkeménynek ígérkezik... Persze mondanom sem kell, hogy csak PC CD-ROM-ra jön ki.

PSYGNOSIS/MILLENIUM

Kanyarodjunk kissé csendesebb vizekre... A ***PSYGNOSIS*** és a ***MILLENIUM*** meg nem támadási szerződést kötött egymással, úgyhogy a jövőben a Millenium által fejlesztett játékok a Psygnosis gondozásában fognak megjelenni. Biztos nagy pénzek mozoghattak a szerződés aláírásakor, hiszen a magyarítva "Egy Ezredév" nevű patinás cég igencsak nekifeküdt a fejlesztéseknek. Egyszerre 3 projektjükről is hírt adtak, melyek még a nyár folyamán napvilágot is látnak. A trilógia első darabja kinézetre ismerős lehet a "vájtszeműeknek": az **EXTRACTORS** megjelentetésével nem titkolt szándéka a Milleniumnak, hogy a 150.000 példányban eladott



Diggers egykori sikerét ismételten kiaknázza. A bányász-játékban mindenek előtt "ásatásokat" kell végeznünk kincsek és üzemanyag után, hogy a gyémántokat pénzre, azt pedig fejlettebb bányászati eszközökre cserélve elegendő alapanyagot termeljünk a bolygó elhagyásához és a következő égitesten egy újabb bányászkolónia létrehozásához. Ezt persze ellenfeleink másképp gondolják és mindenféle eszközzel az ellen vannak, hogy élve kitegyük a lábunkat az adott égitestről. Stratégia, ügyesség, némi üzleti érzék és egy jó adag mázli is kell, hogy az egyenként 70 képernyőből felépülő 25 pályát mind abszolválni tudjuk és a végső összecsapást a csillagrendszer urával szerencsésen meg tudjuk vívni. Júniusban várhatják az Amiga 1200-as és CD32-es tulajok. A horror-kalandjátékok szerelmesei figyeljenek most, ugyanis **SILVERLOAD** néven nekik fog kellemes (vagy in-



kább borzongató) perceket okozni az "ifjú páros". Az 1800-as években, a vadnyugaton játszódó történet szerint egy olyan tájra csöppenünk, ahol a brutalitás és kegyetlenség vette át a hatalmat. Telepesek indiánok ezreit mészárolták le, hogy a földjük alatt lévő ezüstbányákat feltárják. Az indiánok átokkal sújtották a betolakodókat, melynek hatására vérfarkassá vált valamennyi. A vérre éhes fenevadak a környező falvak lakóit fenyegetik, akik mit sem sejtve élik békés életüket. Mikor már több haláleset is történik, épp kapóra jön a település lakóinak, hogy egy eltévedt vándor képében



a faluba érkezünk - felajánlanak fizetségül egy lovat és némi pénzt, hogy kiderítsük mi áll a borzalmak mögött. Túl sok kedvünk nincs a dologhoz, de az ajánlat kecsegtető, így belevágunk. Ezzel a kacifántos történettel kezdődik a játék, amely egy igen kellemes interaktív horrorkalandnak ígérkezik PC CD-ROM-ra július táján. És végül melegen ajánlom az ugyancsak misztikus történetű **SCROLL**-t, amely a történelem egyik legködösebb múltú és legizgalmasabb városába, az egyiptomi Alexandriába kalauzol el ben-

nünket. A játék érdekessége, hogy három féle szereplő közül választhatunk (archeológus, okkultista vagy pap), és eszerint három szálon folyik a cselekmény. A művészi megoldások iránt érdeklődők figyelmébe is ajánlom a játékot, hiszen a grafikus olyan szabadságot kapott a fejlesztés során, mint még soha egyetlen játékban sem. Bővebbet hamarosan (megjelenés júliusban PC CD-ROM-ra).

ACCLAIM - HOLLYWOOD PICTURES

Minden idők egyik legnépszerűbb képregényfigurája, az először 17 éve Nagy Britanniában papírra vetett igazságosztó, **JUDGE DREDD** sem kerülhette el sorsát: élettörténetéből nagyszabású filmet forgattak, melynek amerikai premierje a napokban lesz, és a mozi megjelenéséhez igazodva kijön a kalandjairól szóló játék is szinte minden géptípusra. Minden, a jövő civilizációja után kicsit is érdeklődő fiatal ismeri Dredd mítoszát, az anarchiában mindenen felül álló Törvény megtestesítőjét, Mega City One legkeményebb bíróját. A XXI. század New Yorkjában (Mega City One) elhatalmasodott a bűnözés, a prostitúció, a kábítószerfogyasztás, a káosz - ebbe a zűrzavarba vágnak rendet a Törvény képviselői, a Judge-ok, élükön Judge Dredd-del. Sikerült néhány exkluzív infót szerezni a Hollywood Pictures által készített filmről, következzen hát néhány szó a produkcióról. A történet szerint Judge Dredd-et (Sylvester Stallone) egy nem általa elkövetett gyilkosság miatt örökre kitiltják a számára az életet jelentő városból. Az összeesküvés mögött testvére, a félig mutáns, félig ember Rico áll, aki ördögi terve szerint át akarja venni a hatalmat a városban és ehhez a Bírók legnagyobbikát el kell hogy távolítsa az útból. Persze Dredd visszatér és leszámol az árulóval és bandájával. A produkció mögött Steven E. De Souza, mint forgatókönyvíró, illetve Andrew G. Vajna, mint producer áll, akiknek neve is biztosíték a sikerre. A filmet rekordnagyságú költségvetésből forgatták Nagy Britanniában, Judge Dredd szülőhazájában. A szakma legjelesebbjei készítették a díszleteket és maszkokat, amelyek egy az egyben megegyeznek a képregényben látottakkal. Külön figyelmet érdemel Rico, a félmutáns kikészítése: bemutatott képünkön látszik, hogy a maszkmesterek maximálisan ki tudták vitelezni a legvadabb fantázia szülötteit is, s nagyon profi Dredd szerkója is. Komoly számítógépes támogatást kapott a produkció - főleg a speciális effektek elkészítésében volt a komputerek által generált megoldásoknak nagy szerepe. A filmet nálunk december közepén láthatjátok - az Intercom jóvoltából. Na és a játék! Mint az akciófilmek esetében lenni szokott, a belőlük készülő játékátiratok egytől-egyig platformjátékok. Így van ez a Judge Dredd esetében is. A helyszíneket a film inspirálta, de a szereplők az eredeti képregényekből is ismerősek lesznek. Dredd sprite-ja egy az egyben Stallone-ra hasonlít, mozgása és testfelépítése pixelre megegyezik a filmsztárével. A 10 pálya egymástól abszolút különböző jellegű lesz, a feladatok azonban csak kisebb-nagyobb extrákkal egészülnek ki, de végeredményben a cél mindegyikben ugyanaz: vágjunk utat a ránk törő ellenfelek között és találjuk meg a feladatban meghatározott személyt valahol elrejtőzve a pályán. Ezután vagy intézzük el, vagy szabadítsuk ki - a küldetés jellegétől függően. A játék megjelenése nyár végére datálódik - a PC, Amiga, konzol változatok pontos megjelenése még nem bizonyos.









EMPIRE SOFTWARE

Lapzártakor érkezett értesülés szerint a Zeewolf sikerén felbuzdulva az ***EMPIRE*** egy hasonló elvekre épülő, de kívülnézeti helyett belülnézeti repülőszimulátor fejlesztésén fáradozik. A kissé finomkodó **COALA** név ellenére egy izmos helikopter pilótafülkéjében találjuk magunkat és onnan óvjuk a békét - már ha lehet ilyet mondani - a komoly fegyverarzenálunk segítségével. Választhatunk tank-, légierő- és helikopterek elleni bevetések közül, beállíthatjuk a felbontást, amelynek a kevésbé feltuningolt 1200-assal rendelkezők látják majd hasznát. Megjelenésére még egy ideig várni kell, ugyanis őszre ígérik - csak A1200-ra.



ACCLAIM

Az összeállítás végére még egy exlkuzív információ: fe!röppent a hír, hogy az amerikai játéktermekben a napokban debütált **MORTAL KOMBAT 3** PC-re is kijön! Sokan nem hisznek a mendemondáknak, meg valami olyasmit is rebesgetnek, hogy a SONY megvásárolta az ***ACCLAIM***-től az MK3 kiadói jogait és ezáltal csak PlayStation-re jelenik meg. Az igazság az, hogy a szerződésben egy szó sincs a PC-s jogokról, tehát azok továbbra is az ACCLAIM birtokában vannak. Ez azt jelenti, hogy bármit jelenthet... Még akár PC CD-ROM-os megjelenést is! Amint bármi BIZTOSABBAT lehet tudni a dologról, azonnal hírt adunk róla. Addig egy kép a játéktermi verzióról.











SLIPSTREA

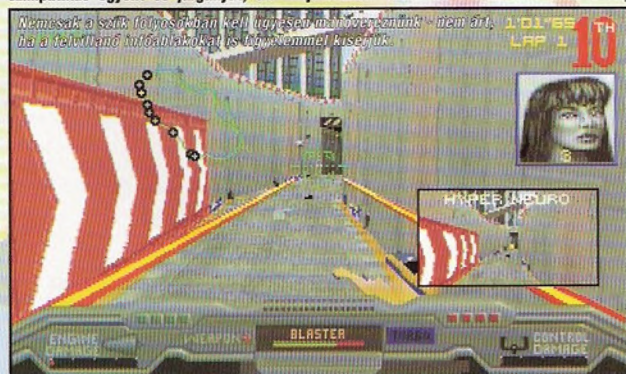
MITŐL VÁLHAT EGY SZERÉNYEBB KIVITELŰ JÁTÉK MÉGIS NÉPSZERŰVÉ

A Gremlin Interactive fejlesztési stratégiájára leginkább a "fair" jelzőt lehet aggatni, hiszen soha nem akartak többet mutatni egy játékról, mint amennyi benne van, de az ígéreteiket maximálisan betartották. Így van ez a Slipstream 5000 esetében is, hiszen azzal, hogy úgy hirdetik a játékot, hogy villámgyors és drámaian vizuális, egy cseppet sem lőttek túl a célon.


Ez a kép is hűen bizonyítja, hogy a játék hátterének plaszticitására nem lehet panasz.

A FŐBB TUDNIVALÓK VERSENY ELŐTT

10 kipróbált pilóta közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus egyént és járgányát, aki majd részt vesz a jövő század Forma 1-es versenyén, a Slipstream Grand Prix-n. A küzdelem pénzdíjakért és pontokért folyik, amelyek fejében minden egyes körben tuningolni lehet a kezdetekor igen szegényesen felszerelt ŭrsiklót. Lássuk először a megvásárolható fegyvereket:



Nemcsak a szűk folyosókban kell ügyesen manővereznünk - nem árt, ha a felvillanó infótáblákat is figyelemmel kísérjük.

* ***BLASTER*** - Ez minden gépen megtalálható alapkiszerelésben. 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben, illetve egy időre lelassítja az eltalált gépet. Hard fokozatban kétszeres a hatása.
* ***DISRUPTER*** - Érdekes hatású fegyver: megfordítja az eltalált gép irányítását és 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.
* ***FRAG*** - 2%-os kárt okoz a hajtóműben és 15%-ost az irányítórendszerben.
* ***SUPER-FRAG*** - Nevéhez híven nagyobb kárt okoz: 4%-os kárt okoz a hajtóműben és 25%-osat az irányítórendszerben.
* ***SEEKER*** - 15%-os kárt okoz a hajtóműben és 2%-osat az irányítórendszerben.
* ***SUPER SEEKER*** - 25%-os kárt okoz a hajtóműben és 4%-osat az irányítórendszerben.
* ***AMBLER*** - Lelassítja az eltalált gépet egy időre és 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.
* ***SCRAMBLER*** - Az egyik legbiztosabb fegyver: hőkövetőivel befogja a célt és soha nem téveszti el. Találatkor 25%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.
* ***HYPER NEURO*** - Túlzott érzékenységűvé teszi az eltalált járművet: hatására az irányítás szinte lehetetlenné válik, ráadásul 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben is.
* ***SMOKER*** - Füstbomba: különösen alagutakban hasznos, mivel a mögöttünk száguldók elvesztik tájékozódó képességüket.
* ***BOMBER*** - Vészesen felgyorsítja az eltalált jármű sebességét egy kis időre, illetve 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.
* ***MINI MINES*** - Lövedékek kivédésére és az ŭrsiklók rongálására szolgáló fegyver: a levegőben úszva a vele való ütközés 10%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

A szerelőműhelyben lehetőségünk van turbó-motor felvételére is. Ezek tulajdonságai (és egyben árai is) sokban különböznek egymástól. A verseny közben hosszabb egyeneseken és előzések közben érdemes használni őket. Rövid ideig hatásosak, de a pályákon elszórtan elhelyezkedő újratöltő ikonokkal ismét aktivizálhatók. 5 féle turbófeltöltő közül választhatunk:

* ***DELPHINE INJECTION*** - 10%-os teljesítménynövekedés 4 másodpercen keresztül.
* ***COROLIS DYNAMIC*** - 15%-os teljesítménynövekedés 5 másodpercen keresztül.
* ***DUAL DERWENT*** - 20%-os teljesítménynövekedés 6 másodpercen keresztül.
* ***CLERIC QUINN*** - 25%-os teljesítménynövekedés 8 másodpercen keresztül.
* ***TECH TECH 301*** - 30%-os teljesítménynövekedés 16 másodpercen keresztül.

Mielőtt útnak indulnánk, vessünk még egy pillantást a célzórendszerekre is. Alapkiszerelésben a fedélzeti komputer végzi a célkeresztbe befogott ellenfélre való célzást, a kilövést és az újratöltést. A fedélzeti számítógép azonban gyakorta hibázik, illetve a találati aránya elég alacsony. Ezért érdemes pénzt fordítani a következő berendezésekre is:



A két játékos üzemmódban osztott képernyőn folyik a küzdelem. Elég jól felismerhető a háttér - gyengébbek kedvéért ez London.



A külső kameraállások látványos mozzanatokra képesek. Jól látszik az alagút kijárata, ahonnan az előző pillanatban kibukkantunk.









M 5000

A VÁLASZ: MINDEN A JÁTSZHATÓSÁGON MÚLIK.

* *CHARGER* - Nemcsak a célzást segíti, hanem az újratöltést, azaz a lövések egymás utáni gyorsaságát is növeli.
* *TARGETTER* - Megnöveli a lövedékek hatósugarát, azaz az egyébként egy hajszállal elrontott lövések is célba találnak.
* *LOADER* - Megkétszerezi a fedélzeten található fegyverek számát. Azaz fele annyi lövedék, rakéta is elég az útra.


Egy kis cyber beütésű pálya: New Yorkban ilyen üvegfolyosóban kell száguldoznunk.

...ÉS A FŐBB LEHETŐSÉGEK A VERSENYEK ALATT

Miután kiválasztottuk, hogy egyedül (PRACTICE, SINGLE RACE, CHAMPIONSHIP módban) vagy ketten (SPLIT SCREEN, SERIAL, MODEM módban) játszunk, kezdődhet a verseny. Attól függően, hogy melyiket választottuk, egyedül, ketten, négyen avagy tizen indulunk neki a pályáknak. Játszhatunk joystickkal vagy billentyűzettel, ez utóbbi esetében a fel/le/jobbra/balra nyilak az irányokat jelentik, a Space a gyorsítást, a CTRL pedig az éppen aktuális fegyvert/turbót aktivizálja. Ugyanez a második játékos esetében a Q, A, O, P illetve az M betű használatával egyenértékű. A pályákon található bónuszikonokat előszeretettel gyűjtögetjük, úgymint a meglévő turbóhoz feltöltőt, extra turbómotort, készpénzt, hajtóműkárt és célzóberendezést javító ikont, de kerüljük a keresztnyilas ikont, amely megfordítja az irányítást és előbb utóbb tereptárgyba ütközünk miatta. Ha túl sok sérülést szereztünk már be, hajtsunk át a jellegzetes csíkokkal jelölt depóba, amin keresztülhaladva kissé lelassulunk ugyan, de a sérüléseink kijavításra kerülnek. A száguldozás közben keressük a fel-felbukkanó bónuszhajókat is, amelyeket kilőve további bónusztárgyakat vehetünk fel. Ellenük viszont soha ne használjunk rakétákat, mert egyébként az ürsiklóval együtt oda a bónuszunk is.

A jobb élvezhetőség és a maximális vizuális élmény kedvéért a legkülönbözőbb kameraállások között váltogathatunk. Az 1 játékos üzemmódban az F1-F7 gombok szolgálnak a kameraváltásokra, 2 játékos üzemmódban az F6-F10 gombok állnak rendelkezésünkre, hogy a külső / belső / hátsó / fegyverszemszög / kihelyezett kameraállások között válogassunk. A játszhatóság szempontjából a belső illetve a külső szemszög a legjobb, néha azonban érdemes hátrapillantani, hogy milyen közel lihegnek mögöttünk ellenfeleink.



...illetve amikor minket trafálnak fenékbe.



Ilyen, amikor mi lövünk az előttünk menekülő hajóra...

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ!

Végül szólnék néhány szót a játék összhatásáról. A képek alapján úgy látszik, mintha grafikailag kissé idejétmúlt lenne a játék. Ez lehet hogy igaz, de 30 másodperc játék után elmúlik minden fenntartásunk a programmal szemben, mert különösen játszható és élvezetes. Minden szakasznak megvan a maga buktatója, minden szereplőnek pedig a maga egyénisége, a gépeiknek pedig a maga erőssége/gyengéje. Vannak fürgébb, de kis testű ürsiklók, amelyekre kevesebb speckó tárgy pakolható, illetve a nagyobb testű, lomhább, de "golyóállóbb" társaik, amelyekre egy egész hadsereg fegyverzete felfér. A könnyű kezelés nagy erény manapság, a 386-os gépeken is fürgén mozgó és ötletesen kialakított hátterek pedig kincset érnek. A londoni pályán felbukkan a Big Ben, New Yorkban a Szabadság szobor, az egyiptomi szakaszon pedig a piramisok belsejében, hieroglifákkal telepingált falak között száguldozhatunk. A verseny alatt a pilóták folyamatosan lökik a sódert, hülyéskednek egymással - igazi bratyizás folyik a pályán. Állati jó...



Tokióban fényreklámok övezte sikátorokban nyomulhatunk. Érdemes megnézni a gép szárnyát: a propeller is felismerhető.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SLIPSTREAM 5000 — KIADJA: GREMLIN

- grafika
- hang/zene
- kezelhetőség
- kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **86%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 8-40MB VIDEO: VGA CPU: 486 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Na, büszke PC tulajdonosok, lehet örülni! Itt van amire vártatok: a legújabb STREET 2 epizód, a SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Előző számunkban olvashattatok a demo verzióról, most már a teljes játékot is élvezhetitek. A program gyönyörű, szuper jó, egyedül az a baj, hogy a PC verekedős játékok mozgatására nem alkalmas. Mivel a speciális fogások igen szájbarágós módon, rajzos formában is benne vannak a gépkönyvben, ezekre nem térek ki. Beszéljenek helyettem inkább a képek, melyeket órákon keresztül próbáltunk kiszedni nektek Zolee kollégámmal.

A játék során 1 PLAYER üzemmódban megküzdhettek AKUMA-val, az új főellenséggel és még szereplőnek is választhatjátok. Minden karakter tucatnyi új mozdulatot tud (ezek közül persze nem mind speciális) és ki is lehet végezni az ellenfelet. Ehhez több speckót kell csinálni egymás után, ekkor feltöltődik a SUPER sáv. Ha az ellenfélnek már csak bolhányi energiája maradt, be kell vinni a "kivégző mozdulatot" (szintén a gépkönyvben találjátok SUPER MOVE néven). A többi újítást fedezzétek fel ti magatoknak, ha pedig végképp nem boldogultok, legyetek türelemmel, a közeljövőben leközöljük mellékletünkben a mozgássorokat.

Martin



▲ Zangief brutális, mint mindig! Itt éppen Ken nyakát töri ki.



▲ Sagat legerősebb fegyvere a lába - erről Ken többet tudna mondani.



▲ Honda HUNDRED HAND SLAP pofonsorozata elképesztően legyengíti a fekete fiút.



▲ Chun Li a klasszikus rúgását alkalmazza Cammy ellen.



▲ Guile lába idegesítően hosszú, ez a rúgása bődületesen erős!



▲ Azt szeretem Cammy-ben, hogy egészen különleges pózokat tud felvenni.



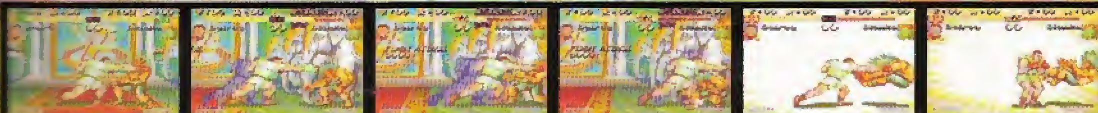
▲ Dhalsim nagy mértékben fel lett erősítve a TURBO-ban, lábsöprése mindig tarol.



▲ Erős ütést használva Ken hamuvá változtatja ellenfeleit



▲ Fei Long lángoló rúgását védekezésből lehet a legjobban hasznosítani.



Balrog egy jobb horoggal indít, majd kicsivel utána erős ütéssel benyomja a "letaglózó" kivégzést (már ott van mögötte az árnyék). Az eredmény egy 4 HIT FINISH COMBO, melynek végén Blanka kénytelen megadni magát!



Guile FLASH KICK-je tényleg olyan gyors, mint a villám.



A szép COMBO megoldásokra jól számol a gép - Ken tüzes DRAGON ütése akár 3 találatos is lehet.



Bison tüzes repülésének még mindig nehéz ellenállni.



Ryu lövése még gyorsabb lett és most már tűzlabdát is tud nyomni (mivel ez volt a FIRST ATTACK, még bonusz pontot is kapott rá)!



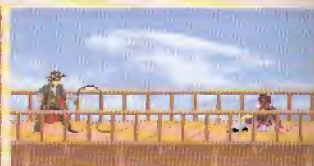
A kínai helyszín grafikája az egyik legszebb. A háttérben különböző bicajosok tekernek el.



■ "Védd magad!"



■ A bombás csapdákat nem kedvelik ellenfeleink.



■ "Na mi az, elfáradtál?"

Ki ne ismerné a titokzatos álarcos lovast, aki ha felölti a szemét eltakaró maszkját, még a tulajdon apja sem ismer rá, s ki ne hallott volna a szegények védelmezőjéről, az igazság bajnokáról, aki minden hőstette helyszínén csak a következő szignót hagyja: "Z".

A Capstone legújabb - ahogy ők nevezik - cinematic action adventure-ében tehát az alaptörténet a szokásos: a XIX. század elején járunk, amikor az ifjú Diego Vega hazaérkezik Spanyolországból Los Angelesbe, s azt tapasztalja, hogy a vidéket banditák irányítják, s sok más kaliforniaival együtt az ő családjának méltósága is csorbát szenved. Elhatározza hát, hogy egy fekete álarcos törvényen kívüliként áll az igazság oldalára, kinek a neve: Zorro.

A Prince of Persia nyomdokain...





Zorro leghatásosabb fegyvere az ostor.

AZ ALAPSZTORI

Valamikor réges régen a 16. században a La Refugio Sagrado misszionáriusai aranyat találtak a földjükön, ám egy esetleges támadás hírére a bányát lezárták, s az arany mindeddig sértetlenül ott pihent. Egy héttel ezelőtt azonban egy Don Francisco Cortez nevű alak látogatta meg a misszió templomát, s menedéket kért beteg felesége, Anabella számára. Cortez ezután napokig eltűnt, majd amikor visszatért, erőszakkal magával akarta vinni feleségét. Hamarosan kiderült miben mesterkedik: egy többszáz éves térképet mutatott a templom papjának, s kérte, hogy fordítsa le. Amikor az atya felvetette, hogy az az arany még mindig a templomhoz tartozik, igen dühös lett, s nyilvánvalóvá vált, hogy ezt ő másképp gondolja. Elvitte a misszió legerősebb embereit, s feltáratta a bányát. Amikor visszatért, az atya kihallgatta a beszélgetését a feleségével, amint Cortez közölte Annabellával, hogy már nincs rá szüksége. Megpróbálta megölni őt, s csak az asszony sikolyára besiető papok akadályozták meg ebben. Cortezt azóta nem látták, Zorro tehát lerajzoltatta a térképet az atyával, s a gazfickó nyomába eredt.

AZ IRÁNYÍTÁS BUKTATÓI

Nos, a hangzatos cinematic action adventure elnevezés voltaképpen egy (sajnos) átlagos kivitelezésű Prince of Persiát takar, melynek cselekményét videóbejátszások kötik össze. Maga a játék tehát - mint az a képeinken is látszik - a Capstone-tól megszokott grafikájú, és hangulatú utánzat. Ez önmagában még nem volna baj, de a játék sajnos elég rövid, az irányítás pedig csapnivaló. A program ugyanis a lenyomott billentyűket pufferbe rakja el, ami azt eredményezi, hogy ha ugrásnál egy kicsit sokáig nyomjuk a billentyűt, emberünk még egyet ugrik, ami mondjuk egy szakadékkal teli pályán elég idegesítő. Ugyanez a helyzet a lemászásnál, tehát ha nem akarjuk hogy Zorro ilyenkor azonnal elengedje az adott pallót, csak egy pillanatra üssük le a „le" irányt, így ilyenkor himbálódzni kezd, s eldönthetjük melyik irányba akarunk leesni. Játszhatunk ugyan joystickkel is, de annál is ugyanezeket fogjuk tapasztalni. Még egy dolog: perzsia hercegével ellentétben Zorro nem tud kicsiket lépni, viszont a program gyalázatos módon megköveteli, hogy ha fel akarunk valahova mászni, milliméter pontosan álljunk a pallók alá. Ilyenkor a felfelé ugrálással tudunk helyezkedni, Zorro ugyanis alig láthatóan, de előre halad.



Sokszor szédítő magasságokat kell átugranunk.

A BÁNYA

Az első pálya mindjárt olyan frankón lett megtervezve, hogy mire megszokjuk az irányítást, garantáltan legalább harmincszor meghalunk. Aggodalomra azonban semmi ok, mivel életeket nem számol a program, s még időlimit sincs. Az energiát egyébként aranyrudak, illetve arany "Z" betűk felszedésével lehet növelni, de lehetőség van hat játékállás elmentésére is.

Nézzük tehát a pálya legegyszerűbb megoldását: először is ugorjunk jobbra, majd ott lépjünk le, tovább jobbra. Egy forgó palló jobb felére érkeztünk. Ilyen pallóval jónéhányszor fogunk még találkozni, ezek csak az óramutatóval ellentétes irányba forognak, tehát mindig csak a jobb oldalukra tudunk állni. A pallónak álljunk ki a szélére, s onnan jobbra ugorjunk el, így hősünk a következő képernyőn megkapaszkodik. Innen másszunk tovább, fel a következő képernyőre, majd onnan ugorjunk le jobbra. Kapaszkodjunk fel a felsőbb szintre, majd jobbra másszunk fel a forgó pallóra, s ismét fel. Legfelül ugorjunk jobbra az újabb pallóra, s onnan ugorjunk tovább. Ostorozzuk le a cowboyt, majd a felső forgó pallókon keresztül ugorjunk ki jobbra. Másszunk fel, ahol ismét küzdjünk, majd haladjunk tovább jobbra átugorva. Ereszkedjünk le egy képernyőnyit, s ott a forgópallókon ismét irány jobbra, majd le. Ott a jobb alsó pallóról viszont jobbra ugorjunk. Miután megkapaszkodtunk, ismét ugorjunk jobbra, azaz le. Egy forgó pallóra érkeztünk, ahonnan tovább ugorhatunk balra le. Ugyanígy ugráljunk tovább, balra, csak arra vigyázzunk, hogy az utolsó előtti palló jobb széléről rugaszkodjunk balra. Ha végre szilárd talajon állunk, ereszkedjünk le. Küzdjük le a katonát, s jobbra a falba vájva már meg is van a kijárat.



Az öreg [illegible] egy szellem [illegible]

A pálya következő részén, miután egy újabb katonát leostoroztunk, másszunk fel egészen a sínig. A sín mentén haladjunk jobbra, majd az újabb forgópallóknál ereszkedjünk le, majd ismét le, de vigyázzunk, nehogy túl közel essünk

...e a karós csapdához. Innen jobbra menjünk, ahol ugorjunk át a forgópallóhoz. Igaz leesünk, de nem baj, másszunk fel jobbra a falra, és egészen a széléről ugorjunk ki a képernyőből. Ha jól csináltuk, az újabb forgópalló jobb oldalára érkezünk, ahonnan pedig több képernyőn keresztül felfelé folytathatjuk az utunkat. Amikor már nem tudunk feljebb menni, térjünk át a fal másik oldalára, ott az újabb pallón keresztül ereszkedjünk le, majd a következő képernyő aljánál ugorjunk ki jobbra. Másszunk fel, ahol egy újabb bandita egy tekercset őriz. Amikor felmászunk majd a tekercsért, nyomban ugorjunk jobbra, így nem lépünk rá a tekercset őrző csapda kapcsolójára.

Zorro visszatér a templomba, s közli az atyával, hogy Cortezt nem találta, majd megmutatja neki a tekercset, ami - mint az kiderül - egy térkép, Cortez tehát az arannyal együtt a mexikói sivatagba távozott.

ágyú megjelenésekor siessünk) az energiáig. Ott másszunk le, majd a jobb alsó sarokból ugorjunk jobbra. A következő képernyőn ugorjunk jobbra a deszkára, majd pedig egyszerűen lépjünk le róla jobbra. Így egy újabb deszkára érkezünk, amiről szintén csak essünk le. Egy kis tetőrészre esünk, ahonnan másszunk le, majd a jobbra lévő helyszínnél szintén ereszkedjünk le. Innen már csak balra kell mennünk a kijáratig.

A KATAKOMBÁK

A katakombákban immár vigyáznunk kell a kapcsolókra is, amelyek bombákat működtetnek. A kezdő helyszíntől haladjunk balra, majd ereszkedjünk le, de úgy, hogy jobbra lendüljünk. A forgó pallóról balra essünk le, majd ugorjuk át balra a szakadékot. Ereszkedjünk le, itt használhatjuk a bomba-csapdát a katona ellen. Másszunk le, s ereszkedjünk tovább le. Itt forgassuk el úgy a pallót, hogy fel tudjunk rá mászni, másszunk át a képernyő jobb felére, a "Z"-hez, s onnan ereszkedjünk le. A követekező képernyő aljánál ugorjunk át a középső falra, majd egyszerűen lépjünk le róla balra. Egy pallóra érkezünk, amiről folytassuk utunkat balra. Az újabb pallókon keresztül ismét balra távozzunk, ahol végül rálelünk a kijáratra. A gond csupán az, hogy az oda vezető pallót előbb el kell kétszer fordítani. Nincs más választásunk: ugorjunk rá, majd miután leestünk, másszunk le egészen a katonáig. Ha kinyírtuk az őrt, a képernyő jobboldalán lévő platformokon másszunk vissza, s ismét fordítsunk a pallón. Másszunk fel újra, ahol immár neklifutásból át tudunk ugrani a kijárathoz.

Zorro ismét a katonák fogságába esik, s az új kormányzó, Cortez elé viszik. Megjelenik viszont Annabella is, akinek mint kiderül, szintén az aranyra fáj a foga, s egy lövéssel leteríti Cortezt. Ekkor Zorronak kezd "udvarolni", ám mivel látja, hogy hősünk a becsület útján kíván maradni, egy szakállas csapóajtó trükkel szabadul meg tőle. Szerencsére a dzsungel egy kis pocsolyájában landolunk.

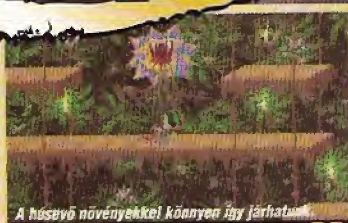
A DZSUNGEL

Másszunk fel ameddig csak tudunk, majd balra. Ismét irány fel, de a következő képernyőn jobbra, s ismét fel, ameddig tudunk. Ezután balra kell mennünk, ahol a húsevő növény előtt majd futva ugorjunk el. A növény után ismét mászhatunk felfelé, egészen egy újabb növényig, pontosabban az alatta lévő platformig. Folytassuk utunkat jobbra, ahol pontosan a talaj széléről kell majd futva átugornunk, s a túloldalon azonnal meg kell állnunk, különben egy újabb növény csápjaiba rohanunk. Másszunk fel, ahol egy újabb cowboyt kell kinyírnunk, majd egy újabb növény előtt kell átszökellnünk. Innen már csak balra kell haladnunk s már csak egy újabb növény és egy bandita, no meg néhány átugrandó szakadék keresztezi a kijárathoz, azaz az end-sequence-hez vezető utat.

(v) Z


"Na, ezzel is végeztem."




A húsevő növényekkel könnyen így járhatunk.


Ez a cowboy meg hogy került a dzsungelbe?

A SIVATAG

Itt meglehetősen könnyű dolgunk van, ugyanis mindig csak jobbra kell haladnunk. Így egy hajóroncshoz érünk, amelyben egy szellem tanyázik. A szellem elmondja Cortez sötét múltját, miként lett a spanyol tisztből hatalomvágya miatt egy mexikói börtön rabja, ahol aztán egy lázadást szervezett, s így most egy kisebb fegyencekből álló hadsereg vezére lett. Azt is közli, hogy Cortez az aranyat még több ember és fegyver vásárlásába akarja fektetni.

Folytassuk utunkat, így Zorro hamarosan visszatér a templomba, s közli az atyával a híreket. Beszélgetésüket azonban katonák szakítják félbe, akik Zorrot a kormányzó meggyilkolásával vádolják. A hamis nyomot minden bizonnyal Cortez hagyhatta, Zorro tehát megszökik.

AZ ERŐDÍTMÉNY

Először is fussunk el balra addig, amig egy aranyrúdba nem botlunk. Itt másszunk fel a jobb felső deszkára, s onnan ugorjunk jobbra. Itt felfelé másszunk, majd ismét fel, de a jobb szélső deszkáról. Rögtön ugorjunk tovább jobbra, majd onnan fel. Itt látszólag folytathatnánk az utunkat jobbra, ám mi a bal szélső deszkáról balra ugorjunk. Ennek a pályának végül is ez volt a trükkje, innen már csak fel kell menni egy képernyőt, onnan jobbra, s ott már láthatjuk is a tetőre vezető deszka árnyékát. Öljük meg az őrt, s ugorjunk be az épületbe.

Az erődítményben kezdésnek egyszerűen essünk le jobbra. Így egy deszkára érkezünk. Másszunk feljebb, ahonnan a deszkákon keresztül menjünk jobbra két képernyőnyit (az

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ZORRO — KIADJA: U. S. GOLD

grafika	■■■■■■■□□□
hang/zene	■■■■■■■■□□
kezelhetőség	■■■■□□□□□□
kihívás	■■■□□□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **80%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB


"Most pedig következik a huszárvágás!"


"Kellett ez neked?"


"Phew! Majdnem beleléptem a csápba."

A KICSI KOCSIK ÚJRA SZÁGULDANAK!

NAGYOBB, JOBB, GYORSABB - DE ISZONYÚAN NEHÉZ!



Ha esetleg valaki nem ismerné a program első részét, annak először is megemliteném, hogy miről is van szó: egy felülnézetből folyó versenyről, amiben azonban nem akármilyen járgányok száguldoznak, hanem, mint ahogy azt a címből sejteni lehet, egészen kicsiny járművek, melyekkel a legelképesztőbb helyszíneken mérhetjük össze a tudásunkat. Az előző részhez képest a grafika színesebb és változatosabb lett, s amíg az elöd némaságát csak kezdetleges hangeffektek törték meg, addig a második rész csak FX-ből majdnem 1 megát tud felmutatni, s a játékot rendesen hangszerelt zenék színesítik. A Mega Drive változathoz képest a PC verzió - bármily hihetetlen, de - ugyanolyan simán, vagy talán még simábban s iszonyú gyorsan, 60 frame/sec sebességgel scrollozza a pályákat, s a játszhatóság is 100%-ig megegyezik a konzolos társával.

■ Úgy tűnik, a folyóparton turisták járhattak.

A RÉSZLETEK

A programban összesen 54 pályán versenyezhetünk, amelyek 16 helyszínen oszlanak meg, úgymint tengerpart, ebédlőasztal, pool-asztal, kert stb., de még 5 bonus-játékot is találhatunk a kínálatban. A pályákat persze a helyszínektől függően különböző tereptárgyak tarkítják, melyek közül nem egy aktívan is részt vesz a játékban, például a szobafestő cuccok között a forgó festőhenger, melyről autóink lepattannak, vagy a pool asztalon a lyukak, melyek pedig teleportként funkcionálnak. A választható közlekedési eszközök is bővültek, összesen 17 van belőlük: Hogy néhány példát említsek: mehetünk Forma 1-es versenyautókkal, sportkocsikkal, 4X4-es jeepekkel, monster truckokkal, de vízre is szállhatunk motorcsónakokkal, vagy a levegőben is próbálkozhatunk helikopterekkel. A második rész tartalmilag, azaz az opciókat illetően is sok újat nyújt, nézzük tehát, mik ezek.



■ A versenyt persze az ebéd sem zavarhatja meg.

HA CSAK MAGUNK VAGYUNK

Természetesen most is játszhatunk egyedül, ilyenkor három életet kapunk. Ezen belül először is indulhatunk Challenge módban, ami azt jelenti, hogy ha a négyből elsőnek vagy másodiknak száguldunk át a célon, továbbjutunk. Versenyezhetünk egyszerre csak egy vetélytárs ellen a Head to Head opcióval, ilyenkor az első részből már ismert nyolc egységes kijelzőtábla tűnik fel a két játékos színével, s amelyik játékos majd annyira megelőzi a másikat, hogy kimegy a képből, az fog bonust kapni, azaz annak az irányába tolódik el színes kijelző. A játékot ilyenkor az nyeri meg, akinek az irányába a futam végén el van tolódva a színskála, vagy az aki esetleg még a futam közben kiszorítja a másikat a kijelzőről. Ez a képernyőből kiszorító technika mellesleg szerintem már az első részben sem volt jó ötlet, hiszen játék közben az a versenyző, aki előbbre van, nem lát semmit előre a pályából, tehát mondjuk jöhet egy szakadék, s már el is vesztettünk egy pontot. Ez tehát óriási előny a gépnek, mivel "neki" természetesen nincs szüksége, hogy lássa a pályát, s így persze soha sem hibázik. A következő opció a "Super Leauge", amelyben mind a tizenhat versenyző négy csoportra osztva részt vesz, s pontszámok alapján, kieséses módon juthatunk el az aranykupáig. Az egy játékos módban az utolsó lehetőség az idő elleni küzdelem, aminek a lényege úgy gondolom már benne is van a nevében.





■ A Construction Kittel saját pályát és saját kocsit is tervezhetünk.

HA NÉHÁNY BARÁT JÖN LÁTOGATÓBA

Játszhatunk ketten, hárman vagy négyen egymás ellen. Három illetve négy játékos esetén mindenki külön színkijelzőt kap, s aszerint, hogy ki mikor marad le a képernyőről, gyulladnak, illetve alszanak el a kijelzőkön a színek. A győztes persze ilyenkor is az, akinek az összes színe kigyullad. Így játszhatunk különálló futamot (Single Race), vagy bajnokságot (Tournament). Ez utóbbinál az győz, aki több futamot tud megnyerni. Ezen kívül több játékos esetén is van arra módunk, hogy csak az idő ellen versenyezve mérjük össze a tudásunkat. Végül lehetőség van arra is, hogy négyen két csapatot alkotva versenyezzünk (4 Player Teams), valamint hogy akár 16-an (!) Head-to-Head futamokkal bajnokságot rendezzünk (Party Play).



■ Tudásunkat akár a levegőben is összemérhetjük.

CSINÁLD MAGAD!

Befejezésül az ismertető végére tartogattam az igazi csemegét, ami nem más, mint egy pályaszerkesztő (Construction Kit), amivel azonban nem csak pályát szerkeszthetünk, hanem még



■ A pool asztalon a lyukak most nem számítanak jó pontnak.

hátteréket, és kocsikat is tervezhetünk, de még az adott pálya "időjárását" is átállíthatjuk. Így már tehát nem csodálkozhat rajta senki, hogy a Codemasters ettől a verziótól is a Segáshoz hasonló sikert vár el.

V.Z.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

MICRO MACHINES 2 — KIADJA: CODEMASTERS

grafika	8/10
hang/zene	7/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	10/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

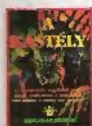
ÖSSZHATÁS 87%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

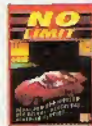
Az 576 KByte eddig megjelent játékprogramjai



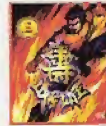
A KASTÉLY
Nézz a halál szemébe!
999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI
Tedd próbára türelmed és kitartásod!
699,- Ft



NO LIMIT
Porsche, szerelem, száguldás!
999,- Ft



LONG LIFE
A legnagyszerűbb verekedős játék a C64 történelmében.
999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!
Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK

részletei az újság 17. oldalán találhatók.

A **NYEREMÉNYESŐ** akciónk véget ért.

A **SEGA SATURN** sorsolásának eredményhirdetése a július-augusztusi duplaszámban olvasható.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

- ❑ **negyed évre:** 850,–
- ❑ **fél évre:** 1.650,–
- ❑ **egy évre:** 3.200,–

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban
Megrendelő neve: ______________________
Címe: ______________________
Irányítószám: ______________________
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:
Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KÍNÁL

• Amiga1200 + Philips PRO8CM852 színes monitor, 50 db lemez, egér, pad, 2 db extra joy, porvédő eladó: 63.000 Ft-ért. Cím: Kupeczik Csaba Bp., Korponai u. 14 A5.8. Tel.: 260-86-23

• Amiga500-600-1200-hoz használható 5,25-ös külső drive 6000 Ft-ért eladó. Érd.: Szeri Krisztián 2132 Göd-Felső, Teleki Pál út 22

• Eladó Amiga500-as (1 MB), lemezek, 2 joy, egér, könyv és leírások. Érdeklődni lehet minden este (20-21-ig) Tel.: 261-02-70

• Eladó Amiga500, 1 MB, modulátor, egér, 1084s monitor, eredeti Elite II., F1 GP játékprogramok. Iá.: 65.000Ft. Érd.: 36/321-665

• Eladó Amiga-CD32 5CD lemezzel, (pl.: Microcosm, Rise of the Robots) + joypad + joystick + újságok 38 E-ért. Danielovszki Zsolt 4400 Nyíregyháza, Rajk László utca 38

• Amiga500 (1 MB) + TV-modulátor + külső drive + 2 db joystick + 150 db lemez + Boot Selector + 2 db mouse. Ár.: 30.000Ft. Érd.: Horn Ferenc 1043 Bp., Kassai u. 9. 4/23. (16 ó. után)

• Amiga CD32 5 CD-vel eladó 32 ezer Ft-ért vagy Super Nintendo (3 kazettával Mario All Stars, Hupikék Törpök, Mickey Mania) csere Sega CD-re érdekel. Tel.: 175-9011/275 m. Albert György-névkérés-délelőtt

• Amiga500, 1 M RAM, Action MK3, TV-modulátor, 3 joy, könyvek, 200 lemez programokkal a 'béd'. Piskátor Miklós 1-687-703 vagy 10-14h-ig 263-0855/171 mellék

• Amiga1200 + 80 MB (2.5") + C1085 stereo monitor + kiegészítők 74.000Ft-ért eladó. Csöndes Áron, Bp., Tel.: 215-78-05

• Eladó Amiga1200, IRA turbokártya, 4 MB SIMM RAM, 3,5" külső drive Egyben és külön is vagy PC-re cserélhető. Érd.: Finta Csaba, 8100 Várpalota, Liliom u.12.

• Amigához 1085 monitor garanciás 25000 Ft, 210 MB Winchi 15000 Ft, 5.25 külső drive 100 db lemezzel 12000 Ft. Cím: 5900 Orosháza, Juhász Gyula u.42. 6 óra után, Tel: 62-341297, 9-16-ig

• A500 (1 MB) + 2 joy + 1084s monitor + lemezek + egér. Ár: 40.000 Ft. Tel.: 06-30-461-246

• A500 (kapcsolható 1 MB) + külső floppy drive + mouse + 145 db lemez + lemeztartók + Noris porvédő + mousepad áron alul sürgősen eladó, megkímélt állapotban. Tel.: 221-33-59 (18 órától)

• A500 (1 MB) 1084s monitor + szűrő, TV-modulátor, 3,5-ös külső floppy, 4 db joy, 2 egér, pad, winchestervezérlő kártya, 160 lemez programlemezekkel eladó. Iá.: 60 ezer Ft. Érd.: Tóth János 5098 Tass, Dózsa Gy.u. 42

• Eladó A600 + egér + joy, 450 db lemezzel, Euroscart kábellel. Irányár: 40.000Ft. Érd.: 06-88-371-920. Vagy Atari STe-re cserélném. Verebes Sándor 8100 Várpalota, Gárdonyi Géza út 41

AMIGA CSERE

• CD32-re eladom vagy elcserélem: Microcosm, Zool, Myth, Nick Faldo Golf, Summer Olympix, Dangerous Streets programokat. Érd.: Pék Zoltán Tel.: 296-07-96

• SEGA MD-ot + 3 joy + 5 szuper játék elcserélném Amigára + tartozékokra, vagy eladó 30.000 Ft-ért. Cím: Mitweg Béla 7700 Mohács, Brand Ede u. 5/b

• Eladó A600 + egér + joy, 450 db lemezzel, Euroscart kábellel. Irányár: 40.000Ft. Érd.: 06-88-371-920. Vagy Atari ST-re cserélném. Verebes Sándor 8100 Várpalota, Gárdonyi Géza út 41

• Amiga1200 40 MB HD-vel, 200 db lemezzel, egérrel + 2 joy, lemeztartó eladó vagy minimum 386 33MHz-es PC-re cserélném. Tel.: 56/461-358 Temák Sándor

• Olasz 18 sebességes Mountain Bike-ot Amiga500-ra (1 MB) + egérre + joyra + lemezekre cserélném. Cím: Drcsik Gábor 2310 Szigetszentmiklós, József A. u. 2/c

C64 KÍNÁL

• **Jó állapotban lévő C128 + C64-es átalakító + cartridge + 4 db joy + floppy drive + játékprogramok + magnó eladó. Irányár: 19.543 Ft. Érdeklődni lehet a 2-765-882-es számon.**

• Dekoratív tazonú C64/II. + Floppy 1541/II + 30 lemez együtt 12e Ft-ért eladó. Érd.: Szabó Anikó 2400 Dunaújváros, Okt.23. tér 8. 2/3. Tel.: (25) 340-862 (de.)

• Kiváló állapotban lévő C64 eladó magnóval, joystickal és rengeteg játékprogrammal. Ár.: 10.000Ft. Alkudni lehet. Tel.: 06-60-346-594

• **Eladó C64/128 + 1571/II. Floppy + színes monitor + 2 db joy + nyomtató + játék és minőségi lemezek. Irányár: 35.000Ft. Érd.: Nagy Kristóf 6500 Baja, Martinovics u. 8/b. Tel.: 79/325-832 (17-20 óra között)**

• Eladó egy C-128-as számítógép + egy C-1802-es monitor + 38db lemez egyben vagy darabonként is. Áruk: 25.000Ft. Érdeklődni lehet. Tel.: 1606783

• Eladó C64/II + Floppy 1541/II + joy + Terminator2 + 38 lemez bele játékkal + 9 db üres lemez. A gép jó állapotban van, alig használt kb.2 éves. Tel.: 220-09-01 Varga Tamás

PC KÍNÁL

• Eladó egy 210MB-os Conner Winchester. Érdeklődni lehet a 06-(28)-320-433 számon. (du.)

PC CSERE

• Keresek: eredeti Prince of P.2, Little Divil, bármilyen Lemmings. Cserébe: 31 db lapozgatós könyv, 7 szerepjáték, progik, PC World-ök. Cím: E. Róbert, 6400 Kiskunhalas, Mártírok útja 31/b

EGYÉB KERES

• Keresem az 576 KByte következő számait: 93/11,12, 94/2,9 (csak jó állapotban!) Cím: Rácz Pál 1024 Bp., Fillér u. 1. 2/5. Tel.: 1760011/3 munkaidőben!

• **Keresek SNES-re Zeldát. Tel.: 185-6509 Név: Kovács Máté**

• SEGA MD-ot vagy SNES-t vásárolnék programokkal. Cím: Juhász Attila 4400 Nyíregyháza, Kossuth út 28. vagy Tel.: 06-42-311-598 (19 óra után)

• SEGA Megadrive 2-re keresek megvételre PGA Tour Golf 2. vagy Golf3 kazettát. Ár megegyezés szerint. Tel.: 178-4649 (18 óra után)

• Game Gear-t vennék üzemképes állapotban min. 2 programmal, ha kell Game Boy-t is adok. Ocskó Zsolt 6080 Szabadszállás, Pf.: 3. Game Boy eladó 5000 Ft-ért

• Keresem az 576 90-ben, 91-ben, 92-ben megjelent számait plusz a Szimulátor különszámot is. Érdeklődni este 6 óra után a 271-8621-es telefonszámon lehet

EGYÉB KÍNÁL

• SEGA Megadrivehoz játékok eladók: Mortal Kombat II., Sonic 3, Shadow Dancer. Tel.: 785-1324

• Eladó SEGA MD2 + MEGACD 2 + 2 joy + 3 CD (Sonic, Batman R., 1 Hawk) + Universal adapter + 3 játék (MK2, W.Boy, NBA JAM, NBA JAM T.E.) Irányár: 69e Ft Tel.: 06-30-402-376

• Eladó egy SNES + 2 joy + 3 játék. Ugyanitt eladó egy 386SX 33 2 M RAM, 42 M HDD, 1.2 FDD, mono SVGA + 512 KB vez. + egér + prg. ék. Tel.: 06-45-371-320 /18 óra után/

• Eladó! Egy SM2 + 3 joy + 6 db játék: Super SF2 + Aladdin + Jurassic P. + Another World + 7 db Iocus program, 40.000 Ft. Érdeklődni: Bakos Zoltán, 06-30-491-718-as számon

• Eladó! GameBoy + 1 játék (Gargoyles). Ár: 7.000Ft. Cím: 2700 Cegléd. Tel.: 06-53-312-006

• Sürgősen eladom v. elcserélem Game Boy programra SNES Maximum Carnage, F. Zero, Cool Spot játékokat 50%-os áron. Cím: Andor Péter 8900 Zalaegerszeg, Hegyi út 23

• SEGAsok akudjatok! Eladó SEGA MD + MCD + 3 db CD-s játék + 1 db joypad + Sonic1. Csak egyben! Irányár: 60.000Ft. Érd.: 1689147-es telefonon Barkász Zoltánnál

• Eladó SEGA MD II. Magnum Set2 Joy-jal, 4 játékkal (Super Hang On, Sonic 2, World Cup Italia, Columns) Ára: 16.000Ft Tel.: 169-71-26, Kollár

• **Eladó Atari Jaguar Konzol 5 játékkal. Ugyanitt eladó Philips 8833 II monitor. Jaguárra programcsere is érdekel. Tel.: 76/327-155 este**

• **Eladó kifogástalan állapotban lévő NES két kazettával (World Cup és Super Mario 3). Érdeklődni: Ságiné,Hatvan Mohács 17. és a 37/343-325-ös telefonon este.**

• **Eladó egy SEGA MD 2. + 2 irányító és 3 játék. Érdeklődni a 125-42-84-es telefonon lehet. Ár: 30.000Ft.**

• Super Nintendo alapkiépítésben + 1 joypad + átalakítókártya - 19.000Ft. Játékok átlag 3.000Ft-ért. Marinov György 2760 Nagykáta, Temető út 2/c

• **Eladó SEGA Game Gear + hálózati adapter + 6 játék (Spider-man, NBA JAM, Sonic, J.Park, MK, Dzsungel Könyve) 26.000Ft. Tel.: (52) 362-353**

• **Eladó egy kitűnő állapotban lévő SEGA CD (V 2.0) 7 db CD-vel + 2 joystick, tartozékok. Érdeklődni: 290-82-69 tel.számon. Cím: Böszörményi Krisztián 1185 Bp., Duna u. 63.**

• SEGA MCD II. + 4 játék családi okok miatt sürgősen eladó, csak egyben 57.000 Ft-ért (Pl. Sonic, Spiderman, StarWars) + CD adapter. Alkudni lehet. Tel.: 28-310-124

• Eladó SNES-re Pocky & Rocky, Tiny Toon, Maniocart 6000, Sim City 4500.-. Ugyanitt keresek Amigát + programokat reális áron. Tel.: (06-56) 427-939

• MD-ra Mortal K.: 6500 Ft, Mega Games I.: 7000Ft (3 játék), Cool Spot: 5500 Ft, és Davis Cup Tennis: 5500 Ft. Cím: Hau[illegible] Tamás 3908 Rátka, Rákóczi út 11

• Eladó SNES + 2 joy + AV kábel + [illegible]kok: D.K Country, M.Carnage, F-Zero, Zelda, M.Kombat, (csere is érdekel) Érd.: Lipták György Tata, Egység út 7. [illegible] T.: 06 34/387-954

• SNES ernet 5 játékkal (MK2, [illegible] SF2T) CD32-re vagy Game Gear-re cserélném, esetleg 50.000Ft-ért eladnám. Cím: Balogh Péter 4811 Kisvarsány Kölcsey út 10

• Eladó Nintendo 2 kazettával: Super Mario Bros és Kabuki Quantum Fighter. Érdeklődni lehet: Tel.: Gonda 271-75-44 (18 óra után) 10e Ft

• **Eladó! Egy SEGA MD + Art of Fighting + 2 db 3 gombos control pad + 1 év garancia. Irányár: 2500Ft. Cím: Siplezki János Tel.: 06-78-312-523 Nem csak egyben!! De lehetséges, hogy eladom a 2 MK2-t 10.500Ft-ért.**

• Eladó egy 5 hónapos Game Boy 5 kazettával 10.000 Ft-ért. Érd.: Sz[illegible] László 9200 Mosonmagyaróvár, Hold út 3

• Eladó kiváló állapotban SEGA MD [illegible] + 2 joypad + 5 játék (Aladdin, Sonic 3, Tecnoclash, Toejam Earl, Lion King [illegible] 386PC-re cserélem. Ár: 50.000Ft [illegible] nap 6-16 óráig 06-24-330 533. Cím: [illegible] Károly Kiskunlacháza, Rákóczi u. 101

• Eladó SEGA Game Gear 1 játékkal. Ára: 13.500Ft. Továbbá eladó 1 GameB[illegible] program (Monster Truck Wars) [illegible] 3500Ft. Tel.: 45-410-159 csak 2 óra után

• SNES játékok eladók (pl. Battletoads, Final Fight, Starwars, Zelda, DK.Country) cserélek is. Érd.: Temesvári Szabolcs Tel.: 2-561-357

• Eladó SEGA Megadrivera: Mortal Kombat, Super Thunder Blade, Taz-Mania, Chakan 5000 Ft/db. Tel.: 37/355-259

• Eladó C64 + magnó + 6 kazetta + floppy + 46 lemez + mikrokapcs. joy. Ár: 20.000Ft. Még eladó 2 db SEGA MD program: Talespin, Rise of the Robots 6500 Ft/db. Érdeklődni: Végi Bálint 2252 Tóalmás, Fő út 11.

• Eladó egy garanciás Super Nintendo + 4 program (pld: Jurassic Park II., Return the Jedi, stb.) 35.000 Ft-ért. Cím: Laskai Sándor 1204 Bp., Tátra tér 6/2. 4.lh. fsz.3

EGYÉB CSERE

• SNES-hez eladó vagy elcserélném: Animaniacs, MK II., Zelda, Bubsy, F-Zero, SFII. Keresek: Mega Man X, Lion King, stb-re. Tel.: Balázs 94/358-[illegible] (19 h-tól)

• **Elcserélném SNES játékaimat: SF2, Spider-Man, X-Men, Arcades, Revange-I Super Soccer-re és Sim City-re. Csak Pal érdekel. Tel.: 06-52-433-142 Debrecen**

• Elcserélem Nintendomat egy SEGA MD-ra. Varga Gergely Cím: XVIII.ker. 1188 Fenyőfa u. 6. 2/8. (16 óra után)

• **Elcserélem Game Boy-os játékaimat: Garfield, Terminator 2. + pályakódok, Mortal K. 1-ért. Cím: Kovács Péter 3247 Mátraballa, Május 1. út 78. Sürgős!**

Cserélnék SEGA Master System játékokat (Jungle Book, Mickey Mouse, Sonic, Sonic Chaos) MK-ra vagy MK2-re, vagy eladnám. Tel.: 291-5829 (15-19 óra között)

A HÓNAP DUMÁJA

Azt hiszem, hogy az alábbi fejtegetésemmel sokak lelkivilágába gázolok majd, de az igazságot ki kell mondani, nem lehet halogatni a dolgot. Az Amiga jövőjéről van szó. Azaz a múltjáról, hiszen lassanként már csak abból él. Mégpedig 10 éve. A masina első prototípusát pontosan 10 évvel ezelőtt, 1995 júniusában, a Chicagoban megrendezett CES-en (Computer Electronics Show-n) mutatták be a nagyérdeműnek. Villámgyorsan népszerűvé vált kompakt formája és a benne rejlő számtalan lehetőség miatt. Az 500-as után párhuzamosan megjelent az A2000, A4000, majd az A1200-as és az A600-as, de csak az A500-as és az A1200-as eladási statisztikái voltak bíztatóak az akkori tulajdonoscég, a Commodore számára. A PC és a konzolok előretörésével azidőtájt még nem nagyon számoltak a szakértők, ezért kissé túlságosan is leeresztett a Commodore, minimális fejlesztési összegeket invesztált az újabb prototípusokba, illetve félmegoldásokkal akarta megetetni a vásárlókat. Pedig itt lehetett volna megfogni a dolgot: a merevlemezt, mint tárolóegységet alapkiszerelésben tartalmaznia kellett volna a számítógépnek, illetve a CD-ROM technika előretörését meg kellett volna lovagolniuk, de nem egy új gép, a CD32 kifejlesztésével, hanem például az A1200-as alapra felhelyezett CD drive-val - ha ez négy-öt éve kijött volna, most nem lennének filléres gondjai az azóta már az ESCOM tulajdonába átment cég Amiga szekciójának. Továbbá arra a nyilvánvaló tényre sem helyeztek megfelelő súlyt, hogy az Amiga igenis JÁTÉKGÉP, profi felhasználásra teljességgel alkalmatlan. A játékosok pedig mit akarnak: feltenni/betenni a játékot a gépbe és attól a pillanattól kezdve ne zavarja semmi a játékélményt. A lemezcserélgetés a '80-as évek ópiuma volt. Mára a keményebb drogok a menők.

Az ESCOM legfőbb főmuftija szerint még nincs semmi veszve. Miután potom 10 millió dollárért (azaz szinte ingyen) kivásárolta a Commodore-t a halál karmai közül, máris újabb terveket szövögetnek a mítosz visszaállítására. Ismét beindul az A1200-as gyártása valahol Kínában, egy Amiga alapú PowerPC fejlesztésein is dolgoznak (csak nehogy megint késő legyen), illetve kelet európai közkívánatra ismét előveszik a C64-est, mivel itt még mindig óriási felvevőpiaca van. S hogy ki fog Amigára és C64-re újabb játékokat fejleszteni, amikor már szinte minden cég bejelentette, hogy törlik a repertoárjukból a két "roncsot"? Nos, ez már egy újabb történet...



Stílusosan illeszkedve a fenti cikkhez, most egy Amiga játékot, illetve stílusirányzatot fogok a falra hányni. A jelenséget tapasztaltam már valamikor korábban, egy másik géptípussal kapcsolatban - gondolom sokan kitalálják, hogy mire gondoltam.

Nagy dirrel-durral megjelent az Audiogenic-től a Super Loopz című logikai játék. Ez még nem is lenne baj, de könyörgöm: 1995-öt írunk, nem pedig a nyolcvanas évek derekán járunk! Nem is annyira a játék kivitelezésével van gondom, mivel az végső soron a stílus szűkös határait figyelembe véve megfelel az elvárásoknak, hanem az elvvel. Amikor már az fejlesztők végképp kifogynak az ötletekből, akkor elkezdenek logikai játékokat piacra dobni. Ez pedig itten a hamarosan elinduló lavina első hópihéje. Azazhogy a második, mert a "szuper" jelző nem állapot-, hanem mennyiséghatározó: ez a második változata a játéknak. Ehe. Hiszi a piszi. Előszedtek 20 féle shareware D-Paint piktúrát, bedurrantották a háttérbe, hanyagul elégányoltak néhány új mintázatú csatornaelemet, aztán hadd szóljon. Na neeeem, ezt a szemkiszúrósdit már eljátszották velünk C64-en (aki erre gondolt, az veregesse meg a hátát), köszönjük, nem kérünk belőle.



TOP LISTA

MINDEN IDŐK LEGJOBBJAI

Zolee szájíze szerint

C-64

1. CREATURES 1-2
2. STREET ROD
3. R-TYPE
4. MANIAC MANSION
5. HAMMERFIST

AMIGA

1. CANNON FODDER
2. PINBALL FANTASIES
3. THE CHAOS ENGINE
4. LEMMINGS
5. ZEEWOLF

PC

1. DOOM 2
2. PYROTECHNICA
3. T.F.X.
4. PINBALL FANTASIES
5. VIRTUAL POOL

KONZOL

1. ALADDIN
2. NHL HOCKEY '94
3. EARTHWORM JIM
4. PITFALL!
5. JUNGLE BOOK

MANCHESTER UNITED
the DOUBLE

1994-ben a Manchester United megnyerte a bajnokságot és az FA kupát is. Ennek a ritka eseménynek próbált emléket állítani a Krisalis, amikor elkészítette az MU újabb változatát. Bár a játék kicsit szebb lett, kicsit többet tud, lényegében a másfél évvel ezelőtt megjelent változatra emlékeztet. A programban jól ötvöződnek a taktikai és a botkormány tekergetős elemek, de aki csak az egyik műfajt kedveli, az is örömét leli benne, hiszen a Setup-ban a másikat nyugodtan kikapcsolhatja.

Az MU-ban kezdhetünk saját kupát (összeválogathatjuk a csapatokat), saját bajnokságot (megadhatjuk a meccsek számát, a győzelemért és döntetlenért járó pontokat), sima meccset és egy hagyományos angol idényt (természetesen bajnoki és kupameccsekkel együtt).

ÁTIGAZOLÁS

Itt a többi klub által átadólistára tett játékosokat találjuk. A legértékesebb labdarúgók a lista elejére kerülnek. Egy kiválasztott ember adatait (Speed - futógyorsaság, Satmina - fáradékonyság, Aggression - a szerelések keménysége, Handling - védés, Positioning - kapusnál helyezkedés, Shoot Power - lövőerő, Shoot Accuracy - lövés pontossága, Ball Control - cselezés, Passing - passz pontossága, Tackling - szerelés, Intelligence - ..., Fitness - erőnlét) a Player Info gombot lenyomva olvashatjuk el. Ha valamelyik játékos elnyerte tetszésünket, a Buy Player-rel vehetjük meg.

Saját játékost eladni a Buy/Sell Player ablakban a Sell Player gombbal tudunk. Ilyenkor a többi klubtól rendszeresen érkeznek az ajánlatok, s eldönthetjük, hogy közülük melyiket fogadjuk el. A sérült és eltiltott játékosokon nem adhatunk túl. Ugyanitt van lehetőség arra is, hogy más csapatokból az átadólistán nem szereplő játékosokat igazoljunk.

TAKTIKA

Minden meccs előtt ebbe az ablakba jutunk, ahol beállíthatjuk a kezdőket, a felállást és a taktikát. A játékosok listájában a fehér a teljesen fitt, a piros pedig az eltiltott vagy sérült embereket jelzi. A kék és a sárga szintén sérült, de képes játszani (igaz a kék meccs közben valószínűleg még jobban megsérül). A csapat és a cserék összeállításához a Squad listában válasszuk ki valamelyik embert és tegyük át a Team oldalra.

A felállást a jobboldali négyzetrácson adhatjuk meg. Itt minden kis négyzet a pálya egy részét jelzi. A pálya melletti nyilakkal pedig azt adhatjuk meg, hogy az egyes csapatrészek mennyire vegyenek részt a védekezésben, illetve támadásban.

MECCS

A mérkőzést felülről, 45 fokos szögből látjuk. A játékosokat a joy-jal vagy az O, P, Q, A és szóköz gombokkal, a másik csapatot a nyilakkal és a jobboldali CTRL gombbal irányíthatjuk. Passzoláshoz a kart a kívánt irányba kell nyomni, s a tűzgombot egy pillanatra lenyomni. Ha abban az irányban van a közelben (ez a távolság a rúgó ügyességétől függ) játékos, a labda őhozzá pattan. A lövéshez a passznál tovább kell nyomnunk a gombot. A lövés ereje a nyomás hosszától, iránya pedig a kar elengedés utáni állásától függ (minél tovább tartjuk valamilyen állásban a kart, annál erősebb lesz a hatás). A szabadrúgásokat, szögleteket, büntetőket ugyanezzel a technikával kell lőnünk. Passz után, ha akkor nyomjuk le a tüzet, amikor a labda valamelyik játékosunkhoz közeledik, az fejel vagy kapásból lő a labda magasságától függően. Végül, ha az ellenfélnél van a labda, a tűzre játékosunk becsúszik, s szerelni próbál.

Meccs közben az F1, F6 gombokkal a két csapat taktikai képernyőjéhez jutunk, ahol a már ismert dolgokon túl cserélhetünk is. Az S kiírja az eredményt, az R elindítja a visszajátszást, a CTRL-C pedig befejezi a játékot.

EDITOR

A játék egyetlen igazán új része a szerkesztő. Ebben saját bajnokságot, csapatokat, játékosokat hozhatunk létre, illetve módosíthatjuk a meglévőket. Ezen túl mi adhatjuk meg a játékosok összes képességét is, így saját ügyességünknek megfelelően tervezhetjük meg a csapatot.

A játék tehát elég sokat nyújt, a szerzők megpróbáltak minden elképzelhetőt belezsúfolni. Ez előny, hiszen ha valaki hamar megunja a menedzser játékok monotonitását, annak kellemes pihenést jelent majd a csapat irányítása közben a meccsek lejátszása. Az viszont igaz, hogy a menedzser részben elvégezhető feladatok elmaradnak a múltkor bemutatott Premier Manager 3-tól, s a foci rajongói is találhatnak olyan programot, amelyben a meccsek jobban ki vannak dolgozva. Szóval azoknak ajánlom az MU-t akik mindkét műfajt szeretik és megelégednek a könnyebb feladatokkal.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

MU - THE DOUBLE — KIADJA: KRISALIS

grafika	7/10
hang/zene	7/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	6/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

TITKOSÜGYNÖKÖK EGY DÉMON NYOMÁBAN

BUREAU 13

Bizonyára már másnak is feltűnt, hogy a Gametek a Take 2-val karöltve szinte kizárólag a kegyetlen jövő cyber világába kalauzoló játékok kiadására specializálódott. Ez még önmagában nem volna baj, hiszen magam is kedvelem ezt a témát, ám azt még jobban kedvelem, ha ez a téma kellemes kivitelezéssel párosul, ami azonban sajnos a cég többi játékával egyetemben a legújabb művükre, a Bureau 13-ra sem fogható rá. A Bureau 13 játékmenete megrekedt a késő '80-as évek C64-es kalandjátékainak az "itt vedd ezt a tárgyat fel, ott pedig használd" színvonalánál. Igaz, ez a játékmenet a Bureau 13 esetében annak köszönhető, hogy a játék egy azonos című papíron játszható RPG alapján készült, így ez tehát végül is elnézhető, viszont a nehézkes irányítás, a néhány teljesen felesleges, zavaró parancsszó, meg hogy amikor már sok tárgyunk van, órákig kell scrollozni az inventory-nkat, nos ez mind kizárólag a programozók "érdeme".





Persze egy cyber történetből sem hiányozhat a virtual reality

MILYEN IS A JÁTÉK?

A játék tulajdonképpen grafikailag és zeneileg kielégítő élményt nyújt (legalábbis a CD-s verzió), tehát voltaképpen az említett szépséghibáktól eltekintve nem lehet gondunk vele. A program legfőbb erénye, hogy összesen hat szereplő közül választhatunk (egyszerre kettőt), s mindegyik szereplő természetesen más-más dologban jártas, tehát a sztori néhány részletének a kiválasztott figurától függően többféle megoldása is van.

Mi egy titkosügynökség két ügynökét fogjuk irányítani, akik azt a feladatot kapják, hogy nyomozzák ki, hogy az iroda egy másik ügynöke miért támadta meg Stratusburg látszólag ártatlan sheriffjét. A nyomozásunk során ki fogjuk deríteni, hogy egy Stellerex nevű démonnal állunk szemben, aki egy komputervíruson keresztül akarja irányítani a világot, chipeket ültetve az emberek nyakába, köztük a sheriffnek is... Hát akkor munkára!

A FŐUTCA

Először is menjünk Rick Elektronikai Üzletéhez, s törjünk be. Ha másképp nem megy, vizsgáljuk meg az üzlet falát, majd a kilazított téglával dobjuk be az üvegajtót. Vegyük fel a csipőfogót a polcról, s vizsgáljuk meg az asztalt, mivel az aljára ragasztva az üzenetrögzítő egyik kazettáját találjuk. Ezt a kazettát játsszuk vissza a rögzítővel, s máris meg van Withers ügynök címe: egy parkoló. Ez azonban még kevés. Nézzünk be a rendőrségre, s ott az asztalon található ragasztóval ragasszuk be a poroltós szekrényt. Lökjük a rendőr hamutartóját a papírkosárba, s máris magunkra maradtunk. Menjünk be a sheriff irodájába, s az asztalfiókból vegyük ki a kulcsát, a biztosítékdobozt kinyitva pedig csavarjunk ki egy biztosítékot, majd kapcsoljuk le a főkapcsolót. A kulccsal nyissuk ki a bizonyítékok raktárát. Áram nélkül immár nem vesz semmit a kamera, tehát vegyük fel a bizonyítékokat és a fényképezőt. Menjünk az AI Corporation székháza mögé, s nyissuk ki a szemetes konténert, s keresgéljünk benne. Az így előkerülő Ted Simpsonnak címzett üres dobozzal csöngessünk be az épületbe, s a kijövő biztonsági őrnek mutassuk meg, mire az beenged minket. A titkárnő asztalán és a fénymásolóban érdekes iratokat találhatunk, ezeket vegyük fel s olvassuk el. A hátsó ajtón keresztül a biztonsági kamerák központjába jutunk, ahol vegyük fel a videokazettákat. Most menjünk be az irodába, s nyomjuk meg az asztalon a gombot. Az így előkerülő videóba tegyük be a harmadik kazettát, s vegyük fel a távirányítót. Nyissuk ki a falon a füstjelzőt, vegyük ki belőle az elemet, s tegyük az irányítóba. Toljuk el a falon a képet, s játsszuk le a szalagot, melyen Simpson hangja van. Az így kinyílt széfből vegyük ki az újabb videószalagot, s azt is játsszuk le. Ezen Withers kisbuszát láthatjuk, melynek leolvashatjuk a rendszámát is. Most menjünk vissza a kiindulási helyre, azaz még visszább, a tornaklub és a kézbesítő iroda ajtaja elé. A cél: bejutni a kézbesítő iroda alkalmazottjainak az öltözőjébe. A vámpírral, illetve a ... vajjal a különleges képességeik segítségével besurranhatunk a portás háta mögött, a két női szereplővel pedig a tornaklub női öltözőjének az ablakán keresztül mászhatunk át. (A maradék két szereplővel e sorok írásáig még nem jöttem rá mit lehet itt tenni, tehát őket ne válasszuk együtt.) Az öltözőben nyissuk ki a biztosítékszekrényt, vegyük ki a rossz biztosítékot, s csavarjuk be a rendőrségről lopottat. Az immár láthatóvá vált sötét sarokban nyissuk ki Withers szekrényét, s vegyük ki belőle a kabátot. Kutassuk át a kabátot, a zsebéből ugyanis egy kocsikulcs kerül elő. A Rick Shopjával szembeni parkolóban áll Withers kisbusza, mi azonban egyelőre a parkoló csomagmegőrzőjébe menjünk, s ott adjuk oda a fickónak Withers slusszkulcsát. Erre az egy ... hoz elő, melyből a kisbusz mágneszárjának a ... ja kerül elő. Nyissuk ki a buszt, másszunk be, és mindjárt szálljunk is ki, mivel a kocsiban Withers naplójára bukkanunk, melyet ha elolvasunk megtudjuk, hogy a kórházban újra megpróbálja meg... a sheriffet. Menjünk azonnal a kórházba, ahol Withers

A Gametek játékaival mindig ugyanaz a gond: nehézkes irányítás, vontatott történet. Sajnos ez alól a Bureau 13 sem kivétel.



Az egyik élő bábuvá változtatott áldozat, Veronica Cotton.

már épp egy újabb bombán serénykedik, amikor megzavarjuk. Fenyegetőzni kezd, hogy ha nem derítjük ki mi van a sheriffel, újra fog próbálkozni. Közben a sheriff magához tér, s megtudjuk tőle, hogy épp az AI-nál nyomozott valami komputer vírus után, amikor valakik beleültették a chipet. Ezután átad egy 4-es szintű kódkártyát az AI gyárhoz. Irány tehát a kisbusz, s ott a 2-es ponttal, az autóvezetéssel menjünk az erdőhöz.

AZ AI GYÁRTELEP

Sétáljunk be az erdőbe a tisztásra, ott vegyük fel a faágat, amit tegyünk keresztbe az úton. Hamarosan egy kamion fog megállni. Amikor a sofőr odébbvonszolja az ágat, lopjuk el a kamiont, így bejutunk a gyártelepre. Ott nyissuk fel a billenő ajtót, bent nyissuk ki a kapcsolótáblát, s indítsuk be a kinn lévő ablakmosó liftet. Vegyük még fel a fűrészt, majd liftezzünk fel. Az épületben használjuk balra az ajtón a kódkártyát, így egy raktárba jutunk, benne egy liftet. Az előtte lévő billentyűzeten üssük be az AI székház titkárnőjétől lopott papírról a számot (2112). Liftezzünk le. A következő folyosón a ajtó előtt egy alig látható drót van, ezt vágjuk el a fogóval, s csak utána lépjünk be az ajtón. Egy kisebb "műtőbe" érkeztünk, ahol a chipeket az emberekbe ültették. Vegyük fel a mappát, melyben az itt folyó munkák listák feljegyezve, s melyben Tucker sheriff neve mellett még négy másikat olvashatunk. Szálljunk ismét kocsiba, s irány az áldozatok lakhelye, a Dogwood Drive.

DOGWOOD DRIVE

Először is menjünk a könyvtár parkolójába, s vegyük ki az autó hátuljából a lámpát, és a pajszert. Ez utóbbi "műszerrel" törjük fel Eddie Houston és Dennis Sterling lakását. Sterling otthonában az üzenetrögzítőn Ted Simpson hangját hallhatjuk, aki épp a mi likvidálásunkkal bízza meg Sterlinget, a garázsban pedig az egyik szekrényben egy pokolgépekről szóló könyvet találhatunk. Houston lakásában egy vámpírűző táskából több más mellett egy ásó kerül elő, a konyhájában, az ajtó mögötti szemetesben pedig egy koncertjegyet találunk. Menjünk balra az utcában, ameddig csak tudunk. Ott vizsgáljuk meg a posztert, majd hajtsuk fel, s lépjünk be a csövesek rejtekhelyébe. Kérdezzük ki a csövest, majd vegyük fel a serkentő és az altató tablettákat. Menjünk be a jeggyel a "vámpírok" koncertjére, ahol is az öltözőben egy koporsóban Houston fenyegető üzenetét találhatjuk. A parkolóban a busz hátulját kinyitva rá is bukkanunk a lesben álló Houstonra, akiről távolítsuk el a chipet. Ezután irány Carver Bárja, ahol Sawbuck minket meglátva egy túszt ejt. Nem muszáj azonban megölnünk, hanem közelítsünk felé annyiszor, míg ki nem lövöldözi a tárát, s elmenekül. Menjünk utána, s róla is szedjük le a chipet. Most menjünk be a gyógynövény boltba, s vegyük fel az amulettet, melyből a varázserejű Veronica Cotton szól hozzánk, s azt kérdezi, hogy látni akarjuk-e őt. Természetesen igen (Agree...). Azt üzeni, hogy a macskája, Elmo elvezet minket hozzá. Kövessük hát a bolt előtt megjelenő macskát. Az autónknál Sterlingbe botlunk, aki épp a kocsinkon bütykölt valamit. Miután róla is eltávolítottuk a chipet, hatástalanítsuk az autónkra szerelt bombát a fogóval, s csak utána kövessük az autóval a temetőbe a macskát.


A Gauguin utánzat mögött egy széf rejlik - nagyon eredeti.


Ezek a bizalomgerjesztő berendezések a chipek beültetésére szolgáltak.


Sawbuck fegyverével egy túszt ejt, ám szerencsére ő nem egy Clint Eastwood.

A TEMETŐ

Követve Elmot végül eljutunk Veronica házához, de csak az egyik ügynökünkkel lépjünk be, azzal akinél NINCS az amulett. Vegyük le Veronicáról is a chipet. Immár a démon összes szolgáját likvidáltuk, s visszafelé a temetőben megjelenik Stellerex egy démona. Készítsünk varázslatot: fűrészeljünk le a parkban a somról egy ágat, az ágból vágjunk le egy korongot, majd ássuk ki Spike Clemmins (egy gyilkos) csontvázát a temetőben, vegyük ki a mutatóujját, amit a templom konyhájában mártsuk a pap (egy szűz) kifolyt vérébe, s írjuk fel vele a korongra a démon nevét. Menjünk a pap szobájába, vizsgáljuk meg a padlószőnyeget, s nyissuk fel a titkos rekeszt. Vegyük ki a szellemüző könyvet, majd akasszuk le a keresztet a falról, s űzzük el vele a temetőből a démont. Most már hátra mehetünk a mauzóleumhoz. Nyissuk ki és lépjünk be.

A mauzóleum belseje Stellerex illúziója, s nem tudunk kijutni, csak körbe járhatunk. Ám a kör belseje felé a fal csak illúzió, így átléphetünk rajta, ahol végül Stellerexet elűzzük a varázslatunkkal. A démon egy 6-os kódkártyát hagy maga után.

ISMÉT A GYÁRBAN

Térjünk vissza az AI gyárba, mivel Stellerex vírusától még nem szabadultunk meg. Menjünk át a kártyával a 6-os ajtón, s várjuk meg míg az őr távozik. Ekkor dobjunk a kávéjába altatópirulát, s mi is távozzunk. Menjünk vissza, húzzuk ki az alvó őr zsebéből a 7-es kártyát, s nyissuk ki vele a következő ajtót. A serkentő tablettákkal ébresszük fel az elkábított programozólányt, aki elmondja az EMP labor ajtajának a kódját. Menjünk tehát oda, s vegyük fel az EMP szerkezetet. Térjünk vissza a folyosóra, de onnan most a balra nyíló folyosóra menjünk, ami Simpson irodájához vezet. Nyissuk ki a 7-es kártyával, majd benn mozdítsuk el a Shakespeare szobor fejét. Menjünk át az így kinyílt titkos ajtón, s ott használjuk az EMP-t, ami így leblokkolja az egész számítógéprendszert, beleértve sajnos a továbbvezető ajtót is. Az alvó őr mellett balra vizsgálódva viszont találunk egy titkos folyosót, melynek mágneses ajtaja most kiengedett. Mielőtt azonban belépnénk, töltsük fel az EMP-t ott, ahol felvettük.

A központi komputerteremben megtaláljuk a gyilkos rendszer alkotóját, Simpsont, aki immár maga is áldozata lett saját művének. Beszéljünk vele, mire elmondja a program lekapcsolásának a kódját. Szálljunk be a virtual reality székbe, s a rendszerbe belépve ismét használjuk az EMP-t. Ez leblokkolja a vírust, s így a panelen végül beüthetjük a kódot, ami a teljes rendszer megsemmisülését eredményezi.

V.Z.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

BUREAU 13 — KIADJA: GAMETEK

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 71%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 13MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

WEST LASER GAME CLUB

A WEST rovat olvasói között bizonyára sokan örülnek a nyári szünetnek és a megérdemelt szabadságoknak. Ha a hirtelen rátok szakadt szabadidővel esetleg nem tudnátok mit kezdeni, ugorjatok el a WEST-be, ahol ismét csak egy csomó újdonsággal várnak titeket. Az első és legizgalmasabb hír, hogy felszereltek egy olyan csörlőt, amellyel immár a legnagyobb méretű játékgépek is leszállíthatók a terembe! Elhárult tehát az akadály, jöhetnek az óriás beülős szimulátorok és a jobbnál jobb SEGA masinák. A jelenleg létező legszebb grafikájú autóversenyes játék, a **SEGA RALLY** is rövidesen megérkezik a WEST-be (talán a cikk olvasásakor már ki is próbálhatjátok). Előzetesnek bemutatjuk a gépet és két kedvcsináló képet a játékból. Remélhetőleg a jövő hónapban bővebben is be tudunk róla számolni.





A gépek tesztelését a DEITH LEISURE tette lehetővé, köszönjük nekik.

JURASSIC PARK

Ebben a hónapban két beülős gépet is tesztelhettem, ezek közül először a **JURASSIC PARK**-ot mutatom be nektek. Első látásra semmi extrát nem láttam a gépen, a kabin egy kétüléses terepjárót formáz, ahol a nagyméretű szélvédőre vetítve látjuk az akciót - egy célkeresztet irányítva kell lelőni a megvadult őshüllőket. Lecsüccsentünk a haverommal, bedobáltuk a huszasokat és megragadtuk a botkormányokat. Amikor megnyomtam a 2 PLAYER indítógombot, akkor ért az első meglepetés - a terepjáró elkezdett száguldani a dzsungelben (elképesztő a grafika) a kabin pedig milliméterre úgy dőlt jobbra-balra, előre-hátra, s úgy zötyködődött, ahogy az út haladt! Összenéztünk a sráccal - "Jézusom", mondtam és már két kézzel markoltam a joysticket. Óriási méretű dinók rohantak felénk a képen, madarak csapódtak szemből az üvegnek, bömböltek a Tyrannosaurusok és nekem már mindenem izzadt, hogy célon tudjam tartani az irányzékomat. A kocsi állat módon dülöngélt és észre sem vettem, hogy már végig is csináltuk a négy pályát. Komolyan mondom, próbáljátok ki ezt a gépet, mert ilyen még nem volt - ha ketten ültök neki és bedobtok fejenként 300 Ft-ot (ennyiből végig lehet játszani), fantasztikus élményben lesz részetek! A JURASSIC PARK az utóbbi hónapok legemlékezetesebb gépe volt.



T-MEK

A másik beülős masina valamivel komolyabb témájú, mint a JP, neve **T-MEK**. Az ATARI GAMES készítette és elég ritka stílust képvisel az arcade gépek között - lényegében egy hi-tech tankszimulátor. Feladatunk az, hogy egy futurisztikus tankot - MEK-et - irányítva kinyírjuk a többi versenyzőt és megnyerjük a 12 lépcsőből álló bajnokságot. Közben 6 főellenféllel is meg kell majd küzdeni és a játék végén ott vár Nazrac, a főgonosz is. Kezdéskor 6 tank közül választhatunk, melyek 3 tulajdonságban (sebesség, fegyverzet, pajzs) különböznek egymástól. Miután beültem a székbe rögtön feltűnt, hogy a játékot két (!) joystickkel kell irányítani. Ha egy kart használunk, vagy mindkettővel ugyanarra mozgunk, az X-Y koordináták mentén indul meg a tank. Ha ellentétes irányba toljuk a karokat, akkor villámgyorsan fordulni tudunk - lényegében tehát a lánctalpak forgásirányát kezeljük. Mindkét karon 2-2 tűzgomb található, ezekkel a különböző fegyvereket aktivizáljuk.



Az arénában rajtunk kívül minimum három másik MEK is küzd, mindenki mindenki ellen. A képernyő alján egy radar mutatja a többiek helyzetét, a rendelkezésre álló időt és a helyezésünket. Csak akkor kapunk jutalomjátékot, ha mi kerülünk ki győztesen a menetből. Igyekezzünk kilőni minél több ellenfelet a pontszám miatt és a roncsokon áthajtva mindig vegyük fel a zöld energiatöltő kristályokat is. A pályán gyakran találkozunk lebegő gépekkel, melyek alatt kék fénycsóva van - ezek alatt átmenve tudjuk a fegyvereinket újratölteni. Mint az az ismertetőből is látszik, a T-MEK nagyon igényes és összetett gép, azoknak ajánlom, akik kedvelik a komoly kihívásokat és a szimulátorokat. A grafika nem egetrengető, de ehhez a játékhoz pont megfelelő. Csak biztatásként mondom, a megnyerés megszállottjainak, hogy párszáz forintból ezt a szupergépet is ki lehet végezni!





Martin

MANGA

Mint az köztudott, a nyár uborkaszezonnak számít a számítógépes játékok világában, hiszen ebben a három hónapban szinte alig jelennek meg új anyagok. Nem így van ez a MANGA-nál, akik folyamatosan adogatják ki az új filmeket, kezdik meg az izgalmasabbnál-izgalmasabb sorozatokat, éjt nappallá téve szinkronizálják a történeteket, hogy őszig se kelljen unatkoznunk. Az a film, amit most be fogok mutatni azt bizonyítja, hogy a MANGA a forró nyári napokra is tartogat meglepetéseket.



PATLABOR - MOBILE POLICE

A MANGA filmek között elég sok foglalkozott már a jövő század elképzelt rendőrségével. A **PATLABOR** című alkotás egy sikeres japán televíziós és videó sorozatra épül, de ezúttal csak egy izgalmas történetet dolgoz fel. 1999-et írunk, a helyszín Tokyo, főszerepben a MOBILE POLICE, azaz a városi zsaruk. A cselekmény középpontjában azok a nagyméretű pilóta által irányított robotok - LABOR-ok - állnak, melyeket a tokiói rendőrség állított csatarendbe a bűnüldözés szolgálatában. Az új fegyver már-már visszaszorítja az immáron tetéző bűnözési hullámot, amikor is egy titokzatos öngyilkosság kavarja fel a kedélyeket a városban. A tragédia kapcsolatban van azzal a monstre építkezéssel, amely a kikötőben folyik - ott épül ugyanis a titokzatos Babylon Project. Vajon mi a kapcsolat az öngyilkosság, az új Mobile Police AV-XO Zero Labor és egy megvadult prototípus tank között? A főszereplő zsaruk Noah és Azuma nyomozást indítanak és rájönnek, hogy a városra vigyázó 8 ezer (!) Labort valaki megfertőzte a BABEL vírussal - és ez bizony Tokyo pusztulásához vezethet. Hőseink elkeseredett háborút indítanak a vírus forrása ellen, amely a hatalmas Babylon Project toronyban rejtőzik. A film majd' 100 perces. A MECHA-kat az a Yutak Izubuchi tervezte, akinek a SPACE CRUISER YAMATO, a STARSHIP TROOPERS, a MOBILE SUIT GUNDAM és a SILENT MOEBIUS robotjait köszönhetjük. A rajongók ezúttal igazán el lesznek kényeztetve!

MANGA SZÓTÁR

A MANGA rovat olvasása és a filmek megtekintése közben bizonyára találkoztatok már olyan ismeretlen szavakkal, melyek jelentésével nem voltatok tisztában. A következőkben néhány olyan kifejezést magyaráznék meg, melyeket ezzel a stílussal kapcsolatban gyakran használnak.

- **ANIME:** Ez a szó minden olyan alkotásra vonatkozik, ami "japán stílusban" készült. Leginkább a nem japán nemzetiségű rajongók használják, hogy megkülönböztessék az amerikai és európai animációs filmeket. Ha egy mű nem Japánból származik, akkor az nem Anime.
- **MANGA:** japán szó, jelentése képregény. A mangát általában minden korú és nemű japán ember előszeretettel olvassa.
- **CHARA:** a mangában előforduló karakterek/szereplők rövidítése.
- **MECHA:** kurtított szó, a "mechanikus" megfelelője. Az egész kis masináktól kezdve a toronymagas robotokig mindenre használják.
- **MOBILE SUIT:** a megnevezést először a GUNDAM sorozat megjelenése után kezdték használni. Egy olyan mechát jelent, melyet ember (pilóta) vezérel, de működése és teljesítménye szoros kapcsolatban van a pilóta fizikai állapotával, erejével, szellemi teljesítő képességével. A Mobile Suitok lehetnek egyszerű "exoskeleton"-ok (mint például Ripley hadnagy rakodógépe az Alien 2-ben) és lehetnek 30 méter magas felfegyverzett robotok is.
- **OAV:** Original Animation Video - olyan film, amelyet az alacsonyabb költségek miatt kifejezetten videós megjelentetésre szántak, nem pedig a mozivászonra.
- **CHAN:** tipikus japán toldalék, jelentése kedves/cuki (mindig pozitív beállítottságú állatra/személyre/lényre alkalmazzák). Általában kis állatok, gyermekek nevéhez illesztik hozzá, de a szerelmesek is használják egymás között, pl. MARUKO-CHAN. A mangában egy speciális stílust képviselnek a chanok, hiszen vannak olyan filmek és képregények, melynek szereplői miniatűr, "bugyután" gyerekes robotok vagy kissrácok.



- **SD:** a Super Deformed rövidítése, például SD GUNDAM: az SD-k "törpe" verziói a Mecháknak és a Charáknak. Ellentétben a Chanokkal, az SD-k kifejezettek negatív jellemű szereplők is lehetnek.

Martin



SEGA SATURN NE[WS]

Ebben a hónapban a szokásostól egy kicsit eltérő konzol rovatot olvashattok, melynek két fő oka van. 1: Martinnak egyéb elfoglaltságai akadtak, ezért most szerény személyem próbálja meg a konzolosok információéhségét csillapítani. 2: Zoleeval közös elhatározással úgy döntöttünk, hogy mivel ez a kora nyári időszak úgysem mondható programban gazdagnak, ismertetők helyett most inkább a legfrissebb konzolos hírekkel bombázunk Titeket, és néhány igazán érdekes fejlesztésről szólunk pár szót.



Tudjuk, hogy ma Magyarországon sajnos nem sokan engedhetik meg maguknak, hogy egy ilyen csodamasinát vásároljanak, ám azt senki sem kérdőjelezheti meg, hogy a jövő ezeké a gépeké. Így tehát úgy érezzük, sokakat érdekelhet, hogyan alakul a Sega eme újszülöttjének, a SATURN-nak a sorsa.

Japánban a Saturn immár óriási sikert könyvelhet el, hiszen megjelenése után a gép azonnal kifogyott a boltok raktáraiból, mely a mammutvállalatot a termelés fokozására ösztönözte. Japánban csak a megjelenést követő egy hónapban több mint 500.000 darabot adtak el belőle, s bár az idő közben megjelent PS-X rontotta a statisztikát, a Sega továbbra is optimista, s május végéig 1,2 millió eladott példányra számítanak, az év végéig pedig el akarják érni a 2 milliós nagyságrendet.



A Saturn technikai adatait és fantasztikus képességeit Martin már egy előző számban részletezte, így inkább rátérek egy másik sokakat érdeklő témára, a gép árára. Nos, a Saturn amerikában szeptember 2-án, egy szombati napon, stílszerűen a Saturn-Day-en fog megjelenni, az ezzel kapcsolatos legfrisseb hírek szerint 350-400$-os áron. (Ez forintban kb. 70-80 ezret jelentene, de ebből persze kár lenne még messzemenő következtetéseket levonni, mivel ki tudja még addig hány forintleértékelés lesz, vagy még esetleg milyen új vámrendeletek lépnek életbe.) Az amerikai ár alakulását azonban jelentősen befolyásolhatja még a nem sokkal később megjelenő konkurrencia, a Sony PS-X is, aminek árával kapcsolatban 200-300$-ról keringenek kósza hírek. Ezek az összegek persze még mindig távol esnek egy átlagos magyar pénztárcától, de már biztatóbbak. Egyelőre tehát marad továbbra is a várakozás, hogy a Sega végre megcélozza az európai piacot is. S hogy érdemes-e megvenni egy konzolt, azt persze az ára mellett a programmal való ellátottsága befolyásolja a legjobban. Nézzük tehát, mit várhatunk a Saturnra!

virtua fighter 2





A Saturn a sikerét nem utolsó sorban a hardwarerel egy időben megjelent 3D-s bunyós játéknak, a Virtua Fighternek köszönheti, amely szinte példátlanul 1:1 arányban kelt el a géppel, azaz minden eladott Saturn mellé jut egy. A VF óta azonban megjelent az ugyan kevésbé játszható, de szebb grafikájú PS-X-es Toshinden, s ezután sokan leírták a Saturnt. Az AM2 viszont már ígéri a VF2 megjelenését, ami grafikailag sokkal jobban meg fogja közelíteni az eredeti játéktermi gép színvonalát, mint például a Daytona USA Saturn konverziója tette, tehát téves az a feltételezés, hogy a Daytona már kihozta a Saturnból a maximumot. A VF2 előzetes képei alapján ezzel teljes mértékben egyet érthetünk. A második részben nem csak az előző rész karaktereire "húznak" texture mapped grafikát, hanem a teljes játékot újra írják. A játék megjelenése az év végére várható, s ha minden igaz, nagyjából ebben az időben a játéktermekben már a VF3-ba dobálhatjuk az aprónkat. Az AM2 még egy másik nagy durranást is tervez a Saturnra, a Virtua Copot, amelyhez minden valószínűség szerint (ugyanúgy ahogy a Daytona USA-hez a kormány) majd egy pisztoly is beszerezhető lesz.







WS

Még a Daytona előtt minden valamire való játékterem sztárja a Virtua Racing volt. A VR azóta már megjelent Mega Drive-on, és 32X-en is, most pedig a Time Warner Interactive gondozásában elkészült Saturnra is. Természetesen ez a legjobb és legszebben kidolgozott verzió, persze még több kocsival és még több pályával. A versenyben a szokásos négy féle kameranézetből mehetünk akár különálló futamokon, de immár választható az ún. Grand Prix Mode is, ami egy 10 menetes bajnokságot jelent, amelyen 15 vetélytárssal kell összemérnünk a tudásunkat. Míg a 32X verzió öt pályát tartalmazott, addig a Saturnos társa már tizet, melyeken hat különböző kocsival száguldozhatunk, az 1960-as évjáratú Formula autótól kezdve a legmodernebb Forma 1-es kocsiig. A programozók keményen dolgoztak, hogy a "hazavihető verzió" 100%-ig megegyezzen, sőt felülmúlja a játéktermi változatot. Ennek érdekében a szórakoztató részletekre is ügyeltek, – hogy egy példát említsek: ha Ausztráliában nekimegyünk egy fának, egy koala mackó csúszik le a fa törzsén, majd visszamászik, de találkozhatunk majd a pálya körül ugrándozó polygonos grafikájú kengurukkal is. Összegezve tehát egy fantasztikus konverzióról van szó, de ettől függetlenül a Daytona császárságát nem veszélyezteti.

virtua racing







R P G SATURN-ra?

Japánban még mindig az RPG műfaj számít a legnépszerűbbnek, így nem csoda, hogy a Sega és a Sony is ilyen irányú fejlesztésekbe fogott a következő generációs gépein. A Manga rajongók számára külön örömet jelenthet, hogy olyan címek jelennek meg, mint Blue Seed, vagy Magic Knight Ray Earth. Jön a T&E Soft gondozásában a Virtual Hydlide, a régi Mega Drive játék folytatása, amiben a 2D-s ábrázolást klassz 3D-s, Doom-szerű grafikával cserélték fel. Én személy szerint nem vagyok RPG rajongó, de ha a jövőben ilyen játékok fognak kijönni, azt hiszem én is kedvet kapok hozzá. Már tényleg csak egy virtual reality sisak hiányzik hozzá, s teljes az illúzió. Ez egyelőre persze még csak álom, de úgy érzem ez is hamarosan valósággá fog válni. Az év későbbi felében várható a Rig Lord Saga megjelenése, ez szintén egy 3D-s ábrázolású RPG lesz, de ebben nem egy realisztikus világban bolyonghatunk, hanem inkább egy 3D-s rajzfilmbe csöppenünk.



SEGA rally 1995



A Sega Rally megjelenésének a híre azt hiszem nem is annyira a (leendő) Saturn tulajdonosok szívét dobogtatja meg, hanem inkább azokét, akik bizonyos feneketlen automatákba szeretik dobálni a megspórolt pénzüket. A játéktermek rendszeres látogatói közül valószínűleg nem is akad olyan, aki meg tudná állni, hogy ne dobjon be 5 db húszast (!) a Daytona USA-ba, hogy aztán legjobb esetben max. 3,5 percet autókázzon. Nos, az ilyen jómagamhoz hasonló "őrültek" számára örömhírrel szolgálhatok: a Sega még a Daytonát is messze felülmúló rally szimulátorral rukkolt ki, s most már csak reménykedhetünk, hogy minél hamarabb bekerül egy ilyen álomgép kis hazánkba is. A játékot tehát egyelőre otthon még nem játszhatjuk, s sajnos még nincs hír róla, hogy mikorra várható a Saturn átirat. A Sega Rally az AM3 első játéka, ez a team nemrégiben "született" az AM2 csapatából, akik mint tudjuk a Daytona elkészítéséért voltak "felelősek". Most is ugyanúgy három féle pályán állhatunk rajthoz, úgy mint erdőben, sivatagban és hegyvidéken. Kétféle kocsi, egy Toyota Celica és egy Lancia Delta közül választhatunk, a külsejüket leszámítva azonban nagy különbség nincs köztük. A SR hátterei, épületei olyan fantasztikusan élethűen és részletesen vannak kidolgozva, hogy szinte már nehéz megkülönböztetni a valóságtól. Verseny közben pl. egy helikopter követi az eseményeket, s miközben ezt teszi, néha a rotorja felkavarja az út porát. Az alkotók teljes mértékben az autó valósághű viselkedésére törekedtek, így eleinte valószínűleg nem is tudunk annyira a versenyre figyelni, hanem csak azon leszünk, hogy egyáltalán az úton tartsuk az autót. Hogy azért ne legyen túl nehéz a dolog, a gép eljátssza a mitfárer szerepét, s mindig közli, hogy mikor, merre, milyen éles kanyar várható. A gép a Virtua Racingből már ismert virtuál üléssel van ellátva, ezzel is a valóság illúzióját keltve. A maximális élethűség ráadásul az ellenfelek igen magas IQ-jával párosul, tehát ha az első helyen akar valaki végezni, azt hiszem már most elkezdheti félrerakni a zsebpénzét.

Vári Zoltán

SON
PLAYSTA

Psygnosis fejlesztések PS-X-re

Mint az már ismeretes, a Psygnosis nemrégiben csatlakozott a Sony birodalomhoz, így tehát nem csoda, hogy a cég most már szinte csak PlayStation-re fejleszti legújabb játékait. Úgy tűnik a Sony "jó lóra tett" a Psygnosis-szal, ugyanis a várható játékaikról készült fotóktól egyszerűen eláll az ember lélegzete.

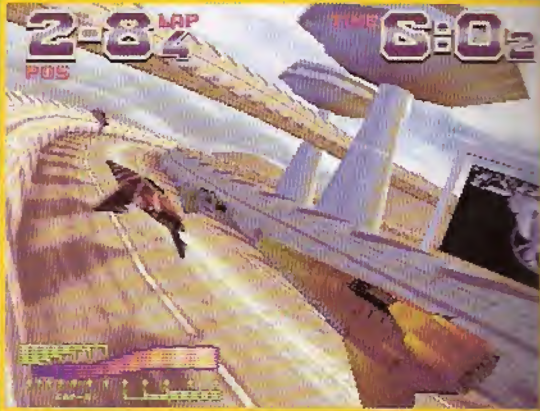
A PlayStation szeptemberi angliai megjelenésének időpontjára tervezik a Wipeout kiadását, amely egy a Ridge Racert messze felülmúló futurisztikus űrverseny lesz. A Wipeout az alkotók ígéretei szerint ötvözni fogja magában a Crash&Burn, az F-Zero, és a Powerdrome összes erényét, s megjelenésekor minden bizonnyal a PS-X-re valaha megjelent legszínvonalasabb játék lesz.

A grafika természetesen realtime-os, texture mapped lesz, melynek sebessége sohasem fog 30 képernyő/másodperc alá csökkenni. A pályákat először papíron tervezték meg, amiket azután átvittek Silicon Graphics gépekre, majd egy SoftImage nevű programmal ráhúzták a 3D-s vázra a grafikát. Más játékoknál - mint például a Ridge Racernél de még inkább a Sega Daytonájánál - gyakori zavaró jelenség, hogy a gép csak későn rakja ki a háttér részleteit. Ennek elkerülése végett a Wipeout-ban úgy helyezték el a kanyarokat és a pálya menti tereptárgyakat, hogy azok eltakarják, vagy legalábbis eltereljék a figyelmünket arról a pontról, ahol a gép épp kirakja a következő pályarészt. Maga a grafika egyébként - mint az a képeinken is látszik - nem mindennapi, tökéletesen árnyékolt, és részletes: a pályák körül például a hirdetőtáblákon különböző valós hirdetések kaptak helyet.





Persze a legfőbb dologról, a játszhatóságról még nem tudunk állást foglalni, amíg nem teszteltük; mindenesetre a készítők elmondása szerint, a játékban az autóversenyekkel ellentétben nagyobb szerepet kap a 3 dimenzió, vagyis hogy a játékosok érzékelik, hogy a repülők nincsenek a pályához ragadva, valamint nagyobb hangsúlyt fektettek a fegyverek használatára is. Az ellenfelek mindegyike különbözőképpen fog küzdeni, s természetesen ők is gyakran fognak erőszakosabb eszközökhöz folyamodni. A játék egyik legfőbb vonzereje persze egész biztosan a két gép linkelhetősége lesz (a hozzá való kábel hamarosan kapható), amellyel egymás elleni futamokat játszhatunk. Zeneileg szintén kiemelkedő élményben lesz részünk, de hát ez nem csoda, hiszen a készítők megkapták a Sony Music katalógusát, amiből nekik már csak a mazsolázgatás volt a dolguk.



A második Psygnosis csoda a Demolish'em Derby, egy újabb autóverseny lesz, megjelenése pedig októberre várható. A játékról egyelőre sajnos nem sokat tudunk, de az biztos, hogy a Ridge Racerrel ellentétben nem a versenyen, hanem a romboláson és az akción lesz a fő hangsúly. Magyarul a roncsderby-hez fog közelebb állni. Hogy ezt megvalósítsák, rövidebbek lesznek a körök, az autókból viszont sokkal több lesz, így a tervek szerint nem lesz ritka mondjuk a tíz autós tömegkarambol sem. Itt is lehetőség lesz két gép összekötésére, tehát nagyon úgy néz ki, hogy a Ridge Racert hamarosan letaszítják a legjobb PS-X autóversenynek kijáró trónjáról.



Y
TION

Kezdetben vala egy Prince of Persia nevű játék. Ez volt az a játék, amely elsőként alkalmazta a "rotoscoping" technikát, ami nem jelent mást, mint hogy videoszalagra veszik valódi színészek mozgását, majd azt képkockánként számítógépre viszik. Az eredmény: tökéletes animáció. A Prince of Persia után a francia illetősé-

Crossfire



gi Delphine volt az a cég, aki szintén fantáziát látott ebben a technikában, s elsőként a Cruise for a Corpse-ban, majd a cég számára igazi áttörést jelentő, s egyben a világhírnevet meghozó Another Worldben alkalmazta, a Flashbackben pedig már a tökéletességig fejlesztette. A Delphine nem véletlenül a kedvenc softwareházam, hiszen ez az egyetlen cég, amelyről el lehet mondani, hogy nem adott még ki gyenge, de még átlagos munkát sem a kezéből. Ezen a szokásukon szerencsére azóta sem változtattak, így most, amikor már a virtual reality és a tökéletes 3D világát éljük, ők is azonnal áttértek az új technikai vívmányokra, s hamarosan megjelenő Crossfire című játékukban elsőként alkalmazzák a "motion capture" rendszert. Ez hasonló a rotoscoping technikához, "csupán" annyi az eltérés, hogy ez a mozgást 3D-ben rögzíti. Ezt úgy érik el, hogy immár nem egy, hanem négy különböző ponton elhelyezett infravörös kamerával veszik fel a valódi mozgásokat, s így alakítják ki a polygonos szereplőket. Mindez persze csak gyönyörű figurákat jelentene, de a Delphine nem érte be ennyivel. A játék hátterei ugyanis nem követik a már bevált Alone in the Dark vagy a Bioforge sémáját, hanem a helyszínek szintén realtime-osak. Az egészet tehát úgy kell elképzelni, mintha például az Alone in the Dark szereplőjével Doom-szerű pályákon kószálnánk. Mindezek következményeként a játékmenet is megváltozott, s az akcióba több kaland elem vegyül, így például nem leszünk annyira egyedül, mint a Flashbackben, több szereplővel kell majd kapcsolatba lépnünk. Természetesen bőven találhatunk majd különböző tárgyakat is, amelyek használata a legtöbb esetben magától értetődő, de lesznek komolyabb, logikát és agymunkát követelő feladatok is.





A játék története tulajdonképpen a Flashback folytatásának tekinthető, a főszereplő ugyanis most is Conrad. A kaland egy börtönben kezdődik egy műholdon, s az események során a szokásos egy ember egy egész idegen civilizáció ellen történet bontakozik ki. A gonosz Morph-ok most is a legkülönbözőbb alakokat öltik fel, tehát Conrad most sem fog ellenfelekben hiányt szenvedni. A 6 hatalmas pályát pre-renderelt átvezető képsorok színesítik, amik egyben apró tippeket rejtenek magukban a feladatok megoldására. Az ilyen animációk mennyiségét azonban nem vitték túlzásba, a Delphine filozófiája szerint ugyanis ezek nem olyan fontosak, sokkal inkább az a lényeg, hogy maga a játék nyújtson 100%-os szórakozást.





Úgy tűnik, a Delphine játékaira mindig sokat kell várnunk, de az is biztos, hogy eddig mindig megérte türelmesnek lenni. A Crossfire-ral a kalandjátékoknak egy újabb generációja van születőben. A játék ha minden igaz PlayStationre novemberben, PC-re pedig már szeptemberben a boltok polcain lesz.

Vári Zoltán

ultra



BEPILLANTÁS A JÖVŐ ÉVEZ





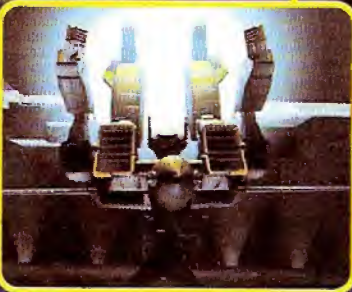


Újságunkban már sok szó esett a Sega illetve a Sony következő generációs gépeiről. De vajon mi a helyzet a Nintendo háza tájékán? Nos, egyelőre még elég nagy a csönd és a titkolózás a Nintendo legújabb csodagépe körül, mely - mint az már közismert - az Ultra 64 nevet kapta. Más cégekkel ellentétben a Nintendo nem verte nagy dobra, hogy mit fog tudni az új gépe, sőt mindeddig úgy tűnt, hogy inkább szándékosan hagyja az érdeklődőket sötétben tapogatózni. Néhány érdekes információ azonban már kiszivárgott, ezeket osztjuk meg most Veletek, de hamaresan valószínűleg több konkrétummal is tudunk szolgálni, mivel mire ezeket a sorokat olvassátok, a gép már bemutatásra került Amerikában.

HOGYAN IS KEZDŐDÖTT?

Az 1889-ben alakult, játékkártyákat gyártó cégről akkor még senki nem gondolta volna, hogy egyszer egy multinacionális céggé növi ki magát. A Nintendo 1977-ben váltott profilt, amikor a Mitsubishivel karöltve megalkotta az első videojátékát, a Color TV Game 6-ot, amely nagy sikert aratott az egész világon. Az igazi áttörés azonban a NES 1985-ös megjelenése volt, amelyből csak az első évben több mint egymillió példányt adtak el. Ettől fogva a márkanév fogalommá vált. A cég 1990-ben kiadott 16 bites gépe is óriási sikert ért el, a Game Boy pedig már 100 millió eladási statisztikával büszkélkedhet. [illegible] tehát minden kiadott gépével [illegible] a konkurens cégek [illegible] járt egy lépéssel. Nincs ez [illegible] Mivel míg a Sony és a Sega 32 bites gépeikkel [illegible] a placcot, addig a Nintendo gondolt egyet, s hamarosan a 64 bites Ultra 64-gyel jelentkezik.





MINDEN KÉSZEN ÁLL A STARTRA

Már nem titok, hiszen a Nintendo hivatalosan is bejelentette, hogy a bomba szeptember 2-án fog robbani, magyarul ekkorra kerülnek az első U64-esek a boltok polcaira. Mostanra véglegessé vált a gép külső megjelenése is, a doboz, és az irányító formája, amely a SNES-től eltérően minden kontinensen azonos lesz. Természetesen a legnagyobb titok a gép lelkét, az U64 chipsetet övezte, amelyen mostanra már elvégezték az utolsó simításokat is, tehát az összes U64 játékokat fejlesztő cég megkapta a végső hardware-t, és a szükséges eszközöket, amelyek Silicon Graphics Indy gépeken futnak. (Korábban ugyanis csak egy U64 emulátor állt rendelkezésre.) Immár tehát kb. 100 ilyen rendszer működik szerte a világon, s ez a tény - bár még a gép [illegible] jelent - már sejteti az U64 programmal való ellátottságát.

AZ ÖNMAGUKÉRT BESZÉLŐ TÉNYEK

Biztos vagyok benne, [illegible] leginkább a gép [illegible] és [illegible] a legjobban [illegible] mit is rejt majd az U64 [illegible] a végső chipset lelke egy 64 bites RISC R4200-as processzor, amely 90MHz-en ketyeg, egy 128 bites bus-szal. Továbbá többek között a gépben [illegible] még egy 64 bites 100MHz-es [illegible] processzor és egy szintén 64 bites DSP, amely szintén 100MHz-en fut. A képfelbontás 1024x768 pixel, a választható színek száma pedig 16,8 millió. Az U64 3D-s polygonos grafikájával kapcsolatban szintén [illegible] hírek keringenek: egyes fejlesztők azt állítják, hogy az U64 ez irányú tudása majdnem háromszorosa a PS-X-ének. Végül, de nem utolsó sorban a gép a fülünk számára is tökéletes élményt biztosít, hiszen a zenéket és az effekteket 32 csatornán keresztül sztereóban hallgathatjuk. Azt tehát már most megállapíthatjuk, hogy a hardware egyedülálló a maga nemében, messze meghaladja az U64 összes vetélytársát.

4

[illegible]ED TECHNIKÁJÁBA

[illegible] egy fontos dologról, nevezetesen, [illegible] tárolva a programok. Nos, az már biz[illegible] hogy az U64 a konkurrens gépektől eltérően cart[illegible]-dzsal fog működni, ami - legalábbis kezdetnek - 64 [illegible] kártyákat jelent. Bizonyára ennek a hírnek a hal[illegible] most sokan csalódtak a Nintendoban, de a cég a







[illegible] CD-ROM [illegible] hogy [illegible]. Ez az [illegible] megnyugzó, hiszen a [illegible] a Virtual Reality-é, és a real [illegible]-es grafikáé, ehhez pedig [illegible] Egy tehát [illegible] U64-re [illegible] Wing Commander III.

A LEGFONTOSABB

[illegible] tudásának [illegible] azt a kérdést teszi fel, hogy "mibe fog ez nekünk kerülni?". A Nintendo azonban ebben a tekintetben is bankot robbant. A szóbeszéd ugyanis 199-250$-os árról szólt, de immár hivatalosan is bejelentették, hogy a gép ára 250$ alatt lesz. (Ez, ha minden igaz, Magyarországon kb. 50.000 forintos árat fog jelenteni.) Az U64 tehát egyszerűen le fogja söpörni a konkurrenciát, s a Sony és a Sega minden bizonnyal kénytelen lesz árat csökkenteni, ha nem akarják, hogy a nyakukon maradjanak a gépeik.



A JÁTÉKKÍNÁLAT

[illegible] hogy egy hardware lehet bármilyen jó, nem várhatnak gyors sikert, ha nincs legalább 5-6 játék hozzá már a megjelenésekor. Most pedig vessünk egy pillantást a megjelenő játékokra, s azok minőségére!

Bizonyára mindenki látta már a moziban a Terminator 2-t, vagy a Jurassic Parkot, esetleg a Maszkot. Ezen filmek egyike sem készülhetett volna el egy bizonyos Alias nevű programcsomag nélkül, mellyel a fejlesztők 24 bites grafikákat tudnak gyorsan és egyszerűen tervezni. A Nintendo is hamarosan felfigyelt ennek a programnak a képességeire, így ma már ott tartunk, hogy amint egy softwareház bejelenti, hogy fejleszteni akar Ultrára, a munkához azonnal meg is kapja az Aliast. Hogy ennek mi lesz az eredménye, azt már ma is láthatjuk. Nem kell hozzá mást tennünk, mint bemenni egy játékterembe, befurakodni a fellelhető legnagyobb tömegbe, melynek közepén minden bizonnyal a verekedős játékok királyát, a Killer Instinctet találhatjuk. A Killer Instinct most már egészen biztos, hogy el fog készülni az otthoni konzolra is, s ami a hírben fantasztikus, hogy a Rare nem majdnem ugyanolyat, hanem mivel a hardware olyannyira erős, valóban 100%-os konverziót ígér, sőt az otthoni verzióban még néhány extra dolog is helyet kap. Ezek után vessetek egy pillantást a képeinkre, a Gametek készülő Robotech-jére, s még világosabbá válik, hogyan fognak a jövő játékai kinézni. Természetesen Ultrára is lesz majd Mario, s legfrissebb értesüléseink szerint [illegible] ezzel a technikával fog készülni. Az U64-[illegible] azt már említettem, a 3D-s texture mapped [illegible] lesz a másik legfőbb erőssége, melyet [illegible] sem bizonyít jobban, [illegible] termi kedvencet is, a Cruis'n USA-t is. Még néhány játékról van tudomásunk, amelyek már biztosan meg fognak jelenni: Akira, Alien Trilogy, Mortal Kombat 3, Pilot Wings 2, Red Baron, Ultra Doom.

AZ SNES-NEK AKKOR VÉGE?

Ezek után sokan arra gondolhatnak, hogy a SNES-t immár akár [illegible], gondolván, hogy hamarosan az elfelejtett NES sorsára jut. Erről azonban még [illegible] szó. Az Alias-szal nem csak U64-re, hanem SNES-re is folynak fejlesztések, s az első [illegible], a Rare gondozásában megjelent Donkey Kong Country-t már meg is csodálhattok. A Donkey Kong SNES-en minden képzeletet felülmúló sikert ért el, több mint 6 millió darabot adtak el belőle, s ezzel elnyerte az 1995-ös Év Játéka kitüntető címet. A frenetikus [illegible] való tekintettel persze már készül is a folytatás, sajnos azonban csak [illegible].

Az SNES tulajok [illegible] számíthatnak: az egyik az új Super FX2-es chip, amellyel végre a Nintendo kiadhatja azokat a visszatartott polygonos grafikájú játékait, amelyeket eddig a régebbi chip lassúsága miatt nem tudott piacra dobni. A másik dolog, az SA-1 chip csak később várható. Ez a 11MHz-en ketyegő chip az FX chiphez hasonlóan a kártyákban kap helyet, a feladata pedig a kártyákban tárolt adatok gyors kitömörítése lesz. Ezzel a módszerrel 64 megás kártyákat lehet majd kiadni. (Ez megegyezik az első U64 kártyák kapacitásával.) A chipre egyelőre csak két fejlesztés jön ki, ám mind a kettőt a Rare adja ki, így tehát máris bíztatóan hangzik.

Vári Zoltán

Desert Demolition

Starring Road Runner & Wile E. Coyote

Bip! Bip! Nem, ez nem a mosópor reklám, hanem ez az a hang, amelyet a Desert Demolition bekapcsolása után hallhatunk. Ennyiből - vagy legalábbis a képeinkre pillantva - gondolom már mindenki rájött, hogy a főszerep ismét a Gyalogkakukké és a Prérifarkasé.

A Hanna/Barbera rajzfilmek mindig a kedvenceim közé tartoztak, s azon belül is a Prérifarkas idétlenkedéseit tartottam a legszórakoztatóbbnak. Így tehát nagy örömömre szolgált, hogy a Roadrunner 2, avagy A Prérifarkas Bosszúja után a legújabb gyalogkakukkos játékban is választhatom kedvenc szereplőmet, ugyanis a Desert Demolition-ben mi dönthetjük el, hogy üldözők, vagy üldözöttek akarunk lenni. A játék hozza a Looney Tunes játékoktól megszokott színvonalas grafikát, a két főhős és az animációjuk egy az egyben mint a rajzfilmben, s ugyanez elmondható a hanghatásokról is.

A kártyán összesen nyolc pályát találhatunk, a kietlen sivatagtól kezdve egy kis vonatozáson keresztül az ACME gyárig. A pályákon a feladat mindkét szereplővel ugyanaz: adott idő alatt eljutni a kijáratig. Ebből adódik a program egyik illúzióromboló hibája: a kakukk elkapása - holott a rajzfilmben ez volt a fő cél - csak némi bónuszt jelent, a kakukkal játszva pedig csak energiavesztéséget. Így a játékmenet nem túl változatos, de ezt szerencsére a farkas mesterkedései némileg ellensúlyozzák, ugyanis mindegyik pályán az itt-ott található ládákban a rajzfilmből ismerős különböző eszközök állnak a rendelkezésünkre. A pályákon ezeken az eszközökön kívül találhatunk még kaját (a kakukknak madáreledelt, szegény coyote-nak viszont vitaminokkal kell beérnie), turbo sebességet, életeket és végül bélyegeket. Ha egy pályán összegyűjtünk 125 bélyeget, bónusz pályákra juthatunk.

Mindent összevetve tehát, aki szereti a rajzfilmet, annak a játék is tetszeni fog.

X-Men II

A világ legnépszerűbb képregénysorozatai közé tartozik az X-Men, ami egy csapat különleges képességű mutánsról szól, akik azt a célt tűzték maguk elé, hogy megvédjék azt a világot, amely tulajdonképpen megveti őket. Legújabb kalandjukban egy idegen vírussal, a Phalanx-szal gyűlik meg a bajuk, aki az összes földi lényt az uralma alá akarja vonni, hogy aztán bábuként irányíthassa őket. A Föld utolsó reménye az X-Men csapatban van. A vírusnak azonban van még egy fegyvere: az X-Men-ek ellenségeiből klónokat kezdett gyártani, s mindegyiket a csapat meggyilkolására programozta. Ezen kívül újra aktivizálta a Sentineleket, a robotokat, amelyek a mutánsok elpusztítására lettek készítve. Ám a legrosszabb: a Phalanx klónokat akar készíteni az X-Men csapat legősibb ellenségéről, Magnetoról. Rajtunk áll vagy bukik tehát a Föld sorsa.

A játék elején választhatunk a hat X-Men közül, természetesen mindegyiknek más és más speciális tulajdonsága van. A játékban először be kell jutnunk a Sentineleket gyártó telepre, ahol le kell állítanunk a további termelést. Ezután Avalonra, Magneto űrbéli bázisára jutunk, ahol meg kell akadályozni, hogy Magnetoból is klónt gyártsanak. Ha megmentjük őt, most először szövetségesünkké válik, és az ő kinyitását is átnehetjük. Ezután az Apocalypse bázisáról kell kiirtani a Phalanx erőket, majd egy dzsungelen keresztül eljutunk a klóngyárba, ahol vigyáznunk kell, nehogy embereinkből is mintát tudjanak venni.

Nos, nagyjából ennyi a játék lényege, természetesen mindez a szokásos mászkálós/verekedős stílusban. A játék grafikája még jónak mondható, de ugyanez már sajnos a hangeffektekre nem igaz. Utunk során csupán egy fajta felvehető tárggyal, energiával fogunk találkozni, magyarul csak a pusztítás és a rombolás lesz a feladatunk. A programot tehát elsősorban azoknak ajánlom, akik egyszerűen csak egy kis bunyóra vágynak, képregényes környezetbe ágyazva.

Vári Zoltán

MORTAL KOMBAT 3

A Mortal Kombat éve megkezdődött. A MK3 játéktermi automatájának áprilisi megjelenésével a Williams egy egész Mortal kampányt indított el. Az arcade verziót hamar követik a konzolos változatok, elsőként szeptemberre PS-X-re. Sajnos az SNES, az Ultra64 és egyéb verziók csak '96 áprilisára várhatók, ami annak köszönhető, hogy a Sony mélyen a zsebébe nyúlt, így hat hónapig kizárólag a PS-X-et illeti a konzolos változat joga. A PS-X változattal egyidőben mellesleg máris kiadják majd az arcade gép módosított változatát, melyben még több karakter lesz. A MK éve persze nem csak a játékot tartogatja számunkra: júliusban Amerikában élő MK show indul útjára, s még ugyanebben a hónapban animációs MK video lesz kapható. A hab a tortán pedig a New Line Cinema MK mozifilmjének a megjelenése lesz, ami Amerikában már nyáron látható lesz, s reméljük - néhány hónap késéssel ugyan - kis hazánkba is eljut. A film persze több milliós költségvetéssel készül, rengeteg trükköt, és speciális effektust fog felvonultatni, úgyhogy a New Line Cinema legalább olyan sikerre számít, mint a tavalyi év True Lies-ja volt.

Térjünk azonban vissza a játékra. Összesen 14 karakter közül lehet választani, ebből öt a MK2-ből jött át, kettő az első részből tűnt fel ismét (Sonya és Kano, akik a második részben csak a háttérben megkötözve voltak láthatók), a maradék hét pedig vadonat új szereplő. A játék grafikája tulajdonképpen szebb lett, bár a szereplők most is egytől egyig digitalizáltak, tehát ebben nem sok változás történt, a hátterek azonban színesebbek lettek valamivel. A szebb grafikához persze a szokásos csúcs hangeffektek dukálnak, így



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

nem is csoda, hogy a SNES változat áttöri a 16 megás határt, s 24 esetleg 32 megás kártyán fog megjelenni.

A szépsége mellett a MK3 igazi erénye azonban most is azok a bizonyos rejtett dolgok, amelyekből a program atyja, Ed Boon szerint "tonnányi" van elrejtve, s mire mindegyikre rájöhetünk, évekig is eltarthat. Hogy ezzel kapcsolatban egy példával éljek: már a harcosok választásánál találkozunk egy hatjegyű kódsorral, melynek jegyeit az iránytógombokkal állíthatjuk be, egy-egy kóddal pedig titkos cheatek vihetők be. A kivégzések terén is nyújt újat a játék: a MK2 körül is keringtek már pletykák bizonyos animality-ről, ez azonban a MK3-ban már valóban benne van. Ez egyébként annyit jelent, hogy harcosunk valamilyen fenevaddá változik, s ellenfelét egyszerűen szétmarcangolja. Az animality-n kívül persze most is van fatality, babality és friendship, valamint még egy újdonság, a Mercy move, amellyel megkegyelmezhetünk ellenfelünknek, aki még egy kis energiát kapva tovább küzdhet. Nagy hangsúlyt fektettek állítólag a játszhatóságra is, s a készítők szerint nincsenek kivédhetetlen ütések, azaz a küzdelemben nem a véletlenen múlik a sorsunk. Ez utóbbi megállapítást azonban - hogy őszinték legyünk - aki már játszott vele, erősen kétségbe vonja.

FX FIGHTER

Már arról beszámoltunk, hogy a Nintendo egy új FX chipet fejlesztett ki, nézzük most milyen játékok várhatók rá: míg a Segának minimum egy 32X-re van szüksége, hogy elkészítse a Virtua Fighterét, addig a Nintendonak elég volt az új Super FX2 chipje, hogy kiadja az FX Fightert. Na persze grafikailag a játék nem hasonlít annyira a játéktermi gépekre, hiszen a figurákat nem texture mapped polygonokból építették fel. Ettől függetlenül azonban mindegyik harcosnak teljesen egyedi formája van, s küzdő stílusuk is teljesen különböző. Nem mindennapi anyaggal van tehát dolgunk, 16 bites gépen legalábbis biztos hogy nem fogunk hozzá foghatót találni.

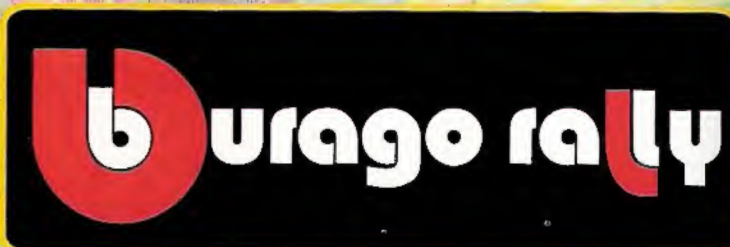
A következő hír azonban gondolom még több SNES tulaj szívét megdobogtatja, hiszen jómagam sem gondoltam volna, hogy a PC-s szimulátorok egykori királya, a Comanche valaha megjelenik 16 bites gépre. Nos, az új FX chipnek köszönhetően ez is megtörtént. A grafika ugyan egy kicsit "pixelesebb" lett mint a PC verzióé, de voltaképpen maradtak ugyanazok a valós, műholdas felvételekről digitalizált, texture mapped helyszínek, a gyorsasággal pedig nincs semmi probléma. A játékmenet most is inkább a lövöldözős akcióhoz áll közelebb mint az igazi szimulátorokhoz, tehát leginkább csak jó reflexekre lesz szükségünk, hogy kilőjük a tankokat, helikoptereket, SAM-eket. A Comanche a legjobb példa rá, hogy igencsak korai lenne még az SNES-t leírni, s hogy a Nintendo az új fejlesztései ellenére, még nem hagyja cserben a 16 bites gépük rajongóit.

COMANCHE



Vári Zoltán

EXKLUZÍV



HOGYAN ÉS MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Múlt havi jelentkezésünk óta komoly előrelépés történt a játék fejlesztésében - ez nem kis részben köszönhető annak, hogy a program készítése átkerült PC-re, egy C64 Emulátor segítségével! A sebességet és képkezelési előnyöket nyújtó módszerrel sokkal kényelmesebbé vált a kódolás is - gyorsabb adatátvitel, sebesebb gépikódú fordítás segíti a munkát. Lássuk hát, mire jutott a grafikus/programozó páros a múlt hónap óta. Elkészültek a pályák maszkjai és az erre a "csontvázra" felhúzott grafika is. Hogy pontosan mit jelent mindez? Arról van szó, hogy egy-egy pálya megszerkesztése először papíron történik, majd a megálmodott formák számítógépre kerülnek egy erre a célra kifejlesztett editor segítségével. Itt történik a karakteres grafikai elemek egymás mellé illesztése, s a pálya elnyeri végső arculatát. Gondoltátok volna, hogy a legbonyolultabb kinézetű pálya is maximum 150 féle karakterből áll csupán? Ezek megfelelő egymás mellé illesztése, illetve az elemek pontos megtervezése komoly előkészítő és tervező munkát kíván.

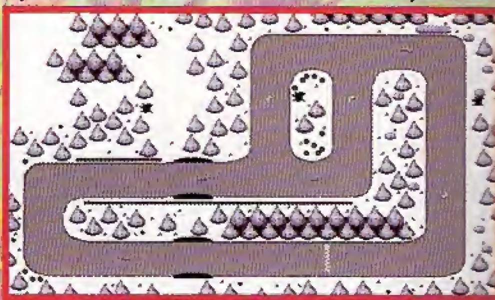


Amint elkészült a váz, a grafikustól a programozó veszi át a stafétabotot. Meghatározza és mátrixokban letárolja a sarokpontokat, a tereptárgyak helyét és a földön elhelyezett bónuszok elhelyezkedését. Ezekből a mátrixokból hívja le majdan a program menet közben, hogy a játékos ütközött-e valamelyik tereptárggyal, áthajtott-e valamilyen extrán, vagy hogy egyáltalán a pályán belül maradt-e. A lekérdezés eredményei lehetnek az olajfolton való megcsúszás, a sárfolton való lelassulás, a bónuszok felvétele, illetve irányváltoztatás és sérülések beszerzése, amennyiben kis autónkkal az oldalfalat döngetjük.



NÉHÁNY TECHNIKAI TRÜKK

Apropó autó! Vegyük nagyító alá a kis műtyűröket. Nem akármilyen technikával készülnek: egy-egy kocsi 4 sprite-ból épül fel, amelyek nem a járgányok nagysága miatt kellenek, hanem a finomabb grafikai megvalósítás céljából. Így lehet elérni azt, hogy a C64 eléggé sarkos és cikcakkos felbontása helyett finom, lekerekített és még ilyen apró méretben is felismerhető autókkal játszhassunk. A technika lényege dióhéjban: négy darab nagyfelbontású (HiRes) sprite egymásra helyezésével és megfelelő elcsúsztatásával elérhető az a grafikai minőség, amely például Amigán megszokott, de C64-en csak ezzel a kis trükkel oldható meg. Ez így elmondva pofonegyszerűnek tűnik, de képzeljétek el mindezt a második autó esetében is, plusz vegyétek hozzá, hogy a programnak nemcsak arra kell ügyelnie, hogy a 2*4 sprite hogyan viszonyul a terephez és tárgyaihoz, hanem az egymáshoz való viszonyát is állandóan le kell kérdezi (értsd: mi történjen, amikor a két autó összeütközik). A grafikai finomságokhoz még egy adat: egy kisautó 360 fokos körbefordulása 16 fázisból áll, s minden fázishoz 4 sprite tartozik! Sokan kérdezték a fejlesztőktől, hogy miért csak két autó száguldozik a játékban: a válasz azt hiszem most már mindenki számára egyértelmű. Nem kettő, hanem pontosan nyolc "szellem" (sprite) hajkurássza egymást egyszerre...



Végül vessünk egy pillantást az elkészült pályákra. Amit a képeken láttok, a 4 féle helyszín 16 pályája közül egy-egy felülnézeti kép (még nem készült el teljesen a hegyi pálya, így arról még nem tudok képet bemutatni). Érdekességük, hogy egészen pontosan 1000x576 pixel nagyságúak - már csak a poén kedvéért is. Kicsivel több mint 3 képernyő nagyságú vízszintesen és majdnem három képernyőnyi függőlegesen. Ismértelten köszönetet mondunk a Stadlbauer Kft-nek, akik modelljeikkel segítik a fejlesztést.

Helló! Még mindig itt vagytok, vagy csak a magam szórakoztatására írom e sorokat? Nem riasztott el benneteket a címlap összhatását kissé lerontó háromjegyű szám? Na nem az 576-ra gondoltam, hanem a 318-ra. Gondoltam végzek egy kis áttekintést a Nagy Vízválasztó (értsd: Bazikus Áremelés) előtti hozzá(nk)állásotokról. Két levél következik - amelyek még jó hangulatban fogantak.

CSEVEGŐ

OLVASS BELÉM...!

FORRÓ!

Elmesélem titkaim.....

Zolee

Egy belföldi levelezőlap áráért mindenki rólad olvas majd. Ára csak 21 Ft alkalmanként, áfával!

000 576 576 576

HATÁSVADÁSZAT

Újfalussy Márk Budapestről a következő változatokat dolgozta ki az áremelés hatásait elemezve:

1: Az 576-ot néha napján olvasó az aktuális hó 15-én kivételesen leslattyog a közeli boltba, ám rövidesen (a rossz hír hallatán) mehet haza még pénzért, ha egyáltalán nem mondott le az újságról örökre.

2: Az 576-ot néhanapján olvasó véletlenül elolvasta a májusi számot, majd munícióval (azaz pénzzel) feltöltve megy az árushoz, ha időközben nem pártol át az olcsóbb ***-re vagy a még olcsóbb ***-re. *(Itt két újságnév volt, de ne találgassatok, a pontok száma nem mérvadó. Zolee)*

3: Egy réteg rendszeresen veszi az 576-ot és tűzbe tenné a kezét a kedvenc újságáért. Így őket nem igazán izgatja az újság ára, mert úgyisúgyis megveszi (én is ebbe a rétegbe tartozom).

4: Az előfizetői réteget nem érinti, mert ameddig tart az előfizetésük, addig a régi árat fizetik.

5: Aki eddig sem vette az 576-ot, az az áremelés után még annyira sem fogja venni.

Ui: Azt a 4.5 tonna klotyeszpapírt, amiből az újság készül, miért kell importálni, miért nem lehet hazai termék? Hogy 50 forinttal drágább legyen?

Ui+: Remélem, hogy a levél elnyeri tetszéseteket, az áremelkedés nem lesz nagy és témája lesz a következő Csevegőnek.

Szijja Márk! Fején találtad a szöget, a hatáselemzésed akár egy tudományos folyóiratban is megjelenhetett volna (helyette a jóval előkelőbb Csevegőben olvashatod - mint az legfőbb vágyad volt). Jól esett olvasni, hogy Te a 3-as csoportba osztod magad. Néhány kiegészítést tennék a fejtegetésedhez:

1: Ilyen árak mellett sokunknak le kell mondanunk káros szenvedélyeinkről, úgymint bagózás, nőzés, vedelés, suliba járás, könyvolvasás, színházlátogatás, meg egyéb ilyen totál felesleges dolog. Amikor már a nyilvános vécében is egy huszasért állhatok csak a sarokba, akkor már inkább megtartom magamnak... Viszont az 576 KByte annak ellenére, hogy szenvedély, nem káros az egészségre. Erre érdemes tartalékolni! Én például csak otthon járok retyóra...

2: Aki eddig sem vette a lapot, az ezután sem fogja megvenni - de nem az ára miatt, hanem mert nekik elveik vannak. Emlékszem (lehettem vagy nyolc éves), amikor a dobozos Coca Cola még nagy szám volt Európa innenső felén, sokan a burzsoázia förtelmes nedvének tartották (bevallom, azt sem tudtam, mi az hogy burzsoázia) - szóval ezek a szájcséplők, amikor a többiek hanyagul elhajították az összegyűrt fémdobozt, ők nyálcsorgatva kaptak utána és suttyomban kiszipogatták belőle a maradék mesterséges élelmiszerszínezéket meg a karamell ízű széndioxidot. De nekik ugyebár ELVEIK voltak... Áh!

Ui: Azért veszik a nyomdák külföldről a papírt, mert ezt a minőséget úgy az ezredfordulóra tudják majd biztosítani a hazai üzemek. Ez van...

FOGÁSI NAPLÓ

Helló! Zolee, fogadok, sok pépörre kaptál már levelet, de igazi matekfüzet lapra még nem (most pótolom). Itt utazok haza egy emeletes buszon Ajusztriából, fejem az ablaküvegnek döntve rezeg - szóval jó a hangulat. A rezgéstől lestrapált agyvelőmben elhatároztam: lettertetet írok nékötök. Mellettem haverom jól elvan, valami videjó-hűdejót néz (az is van a buszon). Egyébként tudtátok, hogy a Black Jackben a király üti a kapust? Én nem. Mindenesetre király. Mármint az újság. Most pedig halásszunk! Pontyok következnek:

1. NEM érdekel az áremelés, a király lapotokat úgyis megveszem, mert jó!

2. Sztori következik: az osztályban van egy ***-os haverom *(itt is egy újságnév bújt meg, de ismét csak fölösleges találgatni - a pontok száma néggyel kevesebb, mint kéne. Vagy többel? Egyáltalán, nem mindegy?! Mostanában több újság is ezen a témán csimpaszkodik... Zolee).* Vele állandóan azon veszekszünk, hogy melyik a jobb újság. Nem azért mondom, az újságosnál az első amit észreveszek (az újságos feje után) az 576 logó. (Most üzenem a haveromnak, hogy ő is benne van a levélben, erre azt üzeni a nagy nyilvánosságnak, hogy lecsap. Mármint engem.) A sok kecses női test, a fekete-fehér napilapok és a "Juliskanéni: Így csináljuk a puliszkabablevest" újság közül TÉNYLEG ezt lehet elöx észrevenni.

3. A team tök jó (alapelv: nem a külsőt kell nézni, hanem a belsőt). Zolee, te is tök jó fej vagy (csak azért, mert neked is szemüveged van)!

4. A lapminőség tök jó és még other célokra sem lehet felhasználni (örökké megmarad, muzeális emlék).

5. Én először mindig 20x átlapozom az újságot, mert élvezet belelapozni!

6. Néha veszek 1-2 konkurensetetset (a hosszú szavakba belebonyolódom), de ti vagytok az I. helyen (tapsvihar!).

7. Annak ellenére, hogy PC-m van, azt mondom: KELL a konzol! (Hajrá Martin - üvölti a tömeg). Mindig arra kell hajlanotok, amerre a szél fúj (az új gépekről is tudnunk kell). Meglehet, hogy 20 év múlva én leszek magasról és ívesen a 386 DX-emmel a 10x-es sebességű CD-ROM-ok mellett - mégse sír a szám, mint a C64-eseké.

8. A lapoknak mindig az újdonságokkal kell foglalkoznia, ha fél év múlva, mikor megszerzem a programot, elő tudjam kaparni az újságot.

9. ZOLEE (így, nagybetűvel), lécci rakj be a CSEVEGŐBE (ez is nagybetűvel - vedd megtiszteltetésnek!), remélem aktuális témát választottam. Előre is kösz és CSOCSI A CSALÁDNAK! Aláírás: M. MUSKÁTLI

Ui: A haverom filmjében valamit összekötöttek az anyahajóval...

Háj Muskátli! Hadd öleljelek keblemre - mi, szemüvegesek, tartsunk össze! Annyira kimerítetted a témát, nem is tudok túl sok dolgot hozzáfűzni irományodhoz. Vedd mindig a lapot (ez egy kétértelmű szójáték volt, remélem rajtam kívül érti még valaki), ne szorítsd túl sokat a fejed az ablakhoz, és ne becsüld le a konkurenciát, illetve fogadd el haverod álláspontját is. Erre van egy találó mondás: ha látsz egy jó nőt az utcán, gondolja arra, hogy őt is unja valaki...

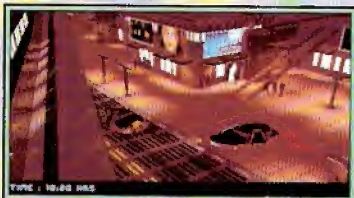
Végezetül minden olvasóhoz szólok: a fenti hirdetést tessék komolyan venni. Ha azt akarjátok, hogy ország-világ olvassa a letterteiteteiket, írjatok!

Zolee

CD32 32.oldal



Képzeljünk el egy olyan világot, ahol ismeretlen fogalom a törvény, nincsenek országhatárok, a hatalom nemzetközi konszernek kezében van, s ahol a brutalitás és kegyetlenség mindennapos dolognak számít. Egy ilyen harcias világban ját-



szódik a Bullfrog CD32-re már igen régóta várt játéka, a Syndicate, melyet erre a gépre a MINDSCAPE dobott piacra (külön meglepetésként a dobozban egy ingyen játék is megbújik, méghozzá az ALFRED CHICKEN). Na, de ne kalandozzunk el a tárgytól! A programban mi a teljhatalmú cégek egyikét fogunk vezetni, fő célunk természetesen a világ meghódítása és a konkurens konszernek elsöprése. Ehhez az összes tartományban egy-egy küldetést kell 4 tagú osztagunkkal teljesítenünk. A játék megérdemli, hogy általános jellemzés helyett kicsit komolyabban belemélyedjünk a kezelésébe...

ELŐKÉSZÜLETEK

A térképről a Brief ikont választva egy szöveges ismertetést kapunk a küldetésről. Leggyakrabban egyszerű orgyilkosságról van szó, de megkaphatjuk feladatnak egy tárgy ellopását vagy egy fontos tudós elrablását is. Az Enhance és a Buy info opciókkal megnézhetjük a célterület alaprajzát illetve további infokat kaphatunk, melyek persze pénzbe kerülnek. Innen még tovább léphetünk a kommandó összeállítására (Accept). A kommandó összeállításánál (Team selection) először is válasszuk ki az akcióban résztvevő ügynökeinket (Team) és szereljük fel őket fegyverekkel (Equip) és mesterséges szervekkel (Mods). A kiválasztott fegyver vagy tárgy alatt láthatjuk az árát (Cost), hogy hányszor használhatjuk (Ammo), a ható- vagy lőtávolságát (Range). A Purchase opcióval megvásárolhatjuk a tárgyat (már megnyeri tetszésünket és van is rá elég pénzünk). A már megvett tárgyakat eladhatjuk (Sell), illetve újratölthetjük (Reload). A Research ponttal beléphetünk a fejlesztési menü-



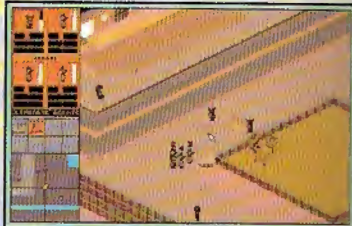
be, itt kiválaszthatjuk, hogy mi után kutassanak a tudósaink (Researching), mennyi pénzt szánunk rá (Funding), a középső grafikonon pedig a kutatási időt láthatjuk (az alsó tengelyen vannak a napok, a baloldalin pedig a még hátralévő munka %-ban). Miután mindennel elkészültünk, az Accept opcióval vághatunk neki a küldetésnek.

A KÜLDETÉS

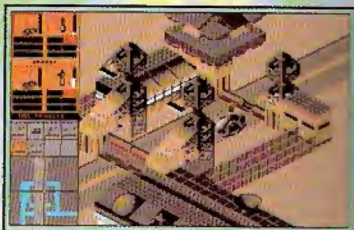
A bal felső sarokban láthatjuk az ügynökeinket, a fehér csík mutatja az életerőt, az alsó három kis mutató a pszichikai állapotot – ez utóbbin mi is tudunk változtatni. A pszichikai állapotot három tulajdonság adja meg, ezek felülről lefelé: adrenalin (agresszió), perception (figyelem) és intelligence (intelligencia). Ezek nem befolyásolják igazán jelentősen az ügynökeink viselkedését, de például egy izgatott ügynök pontatlanabbul céloz, alacsony intelligenciával pedig az ürge akár be is sétálhat egy égő épületbe, stb. A narancssárga csík jelzi, hogy éppen melyik emberünket irányítjuk, a Group ikonnal az egész bandának együtt parancsolhatunk. Nagyjából középen láthatjuk a tárgyainkat, a piros csík jelzi a muníciót, narancssárgával van jelölve az épp kezünkben lévő cucc.

FEGYVEREK ÉS EGYÉB TÁRGYAK

Egy küldetés teljesítéséhez a jó taktika és szerencse mellett még döntő fontosságú a felszerelés minősége, különösen lényegesek itt a hatékony fegyverek. A puska (Shotgun) és a pisztoly (Pistol) a két leggyengébb fegyver, kicsiket sebeznek és elég pontatlanok, csak az első néhány küldetésben lehet velük boldogulni. Az UZI már lényegesen hatékonyabb, rendőrök, őrök és civilek legyilkolására kiválóan alkalmas, de a későbbi pályákon felbukkanó ellenséges ügynökök ellen még ez sem elég. A legjobb kishatótávolságú fegyver a lángszóró (Flamer), ezzel egy találat elég a legszívósabb ellenfél kiirtásához is, nagy hátránya viszont, hogy csak közeli célponto-



kat lehet vele támadni. A mesterlövész puska (Long range) az utcai harcokban nem valami hatékony, viszont nagy hatótávolsága és pontossága miatt orgyilkosoknak ideális. Talán a legjobb lőfegyver a golyószóró (Mini Gun), ezzel pillanatok alatt akár egy egész utcát is ki tudunk irtani, egyetlen hátránya, hogy elég pontatlan, úgyhogy jól gondoljuk meg, hogy kire és mikor nyitunk vele tüzet. Nyílt harcban, nagy csapatok ellen ez a legjobb. Fontos tárgy még a Scanner, ez mutatja ugyanis a küldetés céljának a helyét a térképen. Mészárlós küldetésekben jól jöhet még a Medikit, ez ugyanis visszanyomja az életerőt a maximumra. Alkalomadtán hasznos az időzített bomba is, ezt tegyük le a halálra ítélt objektum mellé és sprinteljük el jó messze. Olyan küldetésekben, ahol valakit el kell rabolnunk vagy megnyerni a cégünknek, nélkülözhetetlen a Persuaderton, ezzel tudjuk ugyanis a kiszemelt áldozatot "meggyőzni", hogy jobb lesz, ha velünk tart. Jó mészárlást!



HÓKUSZ POKEUSZ

DARK FORCES(PC CD)

Csak két hónapot kellett várakoznotok és máris kéznél vannak a Királyhoz" felhasználható kódok - méghozzá nem is kevés... Itt van



például a **LAIMLAME.** Ez tök sebezhetetlenné tesz benneteket a mindenféle nemkívánatos lövedékekkel szemben, s a nagyobb magasságból való leesések után talpra álltok, mint egy macska. Ha netalántán egy olyan "zsákyukba" estétek bele, ahonnan nincs kiút, akkor a **LAPOGO-t** írjátok be; ez valamiféle magasságszint kiegyenlítésre szolgál, amivel a legmagasabban fekvő és még egy ugrással sem elérhető helyekre is simán felmehettek (az ugrás gomb igénybevétele nélkül). Ezen kívül mindent láthatóvá tehettek a térképen, ahol még az ellenséges egységek - élők és halottak - is láthatóvá válnak a **LACDS-sel**; vagy maximumra feltölthetitek magatokat munícióval és fegyverekkel, még a különböző kiegészítő cuccokat is megkapjátok a **LAPOSTAL-lal.** Itt van még a **LARANDY** =



fegyveren supercharge; **LADATA** = helykoordináták a kép jobb felső sarkában; **LAREDLITE** = megfagyasztás. Ez utóbbi a pálya összes nemkívánatos személyét megfagyasztja, szabad mozgást biztosítva ezáltal számotokra. Ilyen állapotban rájuk lőhettek, ám összeesni csak a "kifagyasztás" után fognak. A végére maradtak a pályaszugró kódok, de azt azoknak ajánlom, akik tényleg nem boldogulnak egy-egy pályával:

-LASKIP: ugrás a következő pályára

-LAJABSHIP: ugrás a Jabba hajóján lezajló 10 pályára

-LATALAY: ugrás Talajra

-LASEWERS: ugrás Sewersre

Ah! Majdnem kifelejtettem egy kódot, amit Martin egyszerűen csak bogárvilágnak nevezett el, mivel olyan picire össze tudjátok magatokat húzni, hogy csak a legkisebb réseken nem fogtok tudni átférni: **LABUG.**

A-TRAIN (PC)

14,000,000$-ral kezdhettek, ha a következő DEBUG paranccsal már jól megszenvedtettek. Ennyi pénzzel már nem lesz nehéz kiépíteni egy zökkenőmentes vasúthálózatot, ugyi?

-NY.A_T (az "Y" a kimentett állás file-jának nevét szimbolizálja; az "A_T" a kiterjesztését)

-L
-E 0789 FF FF FF
-W
-Q

THE LOST VIKINGS (PC)

Merre jársz Erik? Hol maradsz már? Nem tudsz átjutni azon az egyszerű pályán?! Várjál, dobom a kódokat!

13 - PHRO	**19 - PLNG**
14 - C1RO	**20 - BTRY**
15 - SPKS	**21 - JNKR**
16 - JMNN	**22 - CBLT**
17 - TTRS	**23 - HOPP**
18 - JLLY	**24 - SMRT**

MEGA LO MANIA (PC)

Igazán mulatságos és az agytekervényeket sokszor nagyon is igénybe vevő program a Mega lo Mania. Egy jó stratégia alkalmazásával a világ urai lehetünk, ám ennek hiányában a hajunkat téphetjük... Üthetjük a gépet, de semmi sem fog változni. A FÉNY, pályakódok álarcában jött és ment el...

2 - SZIARZLIWHX	**6 - QFIAVBSYXSH**
3 - MKIAUZLXXSJ	**7 - UQHAZBSJTAT**
4 - KPIANBSXXSF	**8 - SVHARDYJTAP**
5 - QAIADAMYXSL	**9 - SHKAFZFMWMJ**

(Aznap délután) SIKERÜLT, a világot meghódítottuk,a lakosság éljenzett, a tömeg őrjöngött, de ember ki megállított volna, nem jött.

PATRICIAN (PC)

Egy halom pénz az, amit kaphattok cserébe az időért, amit ráfordítotok a DEBUG parancs végrehajtására (Ne felejtsétek! A játék directory-jában):

-NX.Z ("X" a mentés neve; "Z" a kiterjesztése. Mindkettőt be kell helyettesíteni a kimentett file nevére illetve kiterjesztésére.)

-L
-E 0313 FF FF FF
-W
-Q

REBEL ASSAULT (PC CD)

Martin kemény munkájának köszönhetően a MegaCD játékosok már lubickolhattak a játék későbbi pályái által nyújtott leírhatatlan élvezetekben. Most a PC-sek népes és egyre növekvő táborán a sor, hogy lássák mit rejt magában ez a Star Warson alapuló egyedülálló program.



Könnyű szint: **FALCON, ANOAT, YUZZEM, BRIGIA**

Közepes szint: **BIGGS, KAIBURR, MYNOCK, DAGOBAH**

Nehéz szint: **ACKBAR, FORNAX, BESPIN, KESSEL**



A záróképsorok kódját - mert erre is gondoltak a Lucasarts programozói - a következő számban találhatjátok meg. Addig is próbálkozzatok, hátha magatoktól is rájöttök és nem kell ilyen mellékutakat bejárkálnotok. Hosszú és akcióval tömített a Birodalom bevégzéséhez vezető ösvény!

EYE OF BEHOLDER III (PC)

Az előző két részhez nem, de ehhez a harmadikhoz ismerek egy trükköt. Ez a következő: mielőtt elindítanátok a játékot, írjátok be: **set aesop_diag=1**. Ha ez megvan, a hagyományos módon indítsátok el a programot. A játékban az **"A"** gomb benyomására a képen tartózkodó összes ellenség - mint valami varázslat hatására - eltűnik. Ugyanez a **"G"** billentyűvel egy transport lehetőség ad; oda szállítgathatjátok magatokat, ahová csak kedvetek tartja. Ehhez meg kell adni célotok koordinátáit.

TIE FIGHTER (PC)

Úgy látszik ez a hónap a Star Warsból készült játékoké. Eddig



volt már szó a Dark Forcesról, a Rebel Assaultról és itt van most a Tie Fighter is. Mindegyik király a maga nemében, ami bizonyítja, hogy a Csillagok Háborúja őrület



még mindig hódít. Sajnos az első kettő jelenleg csak CD-n kapható, míg a harmadik lemezen is megtalálható, így ez szélesebb körökben vált ismertté. De nem szaporítom tovább a szót, jöjjön a csalás: ha a lázadással sehogysem bírnátok meggyűrkőzni, de a hadjáratokat záró animációkra kíváncsiak vagytok, akkor a játék directoryjában - ahol a pilótánk file-ja található - hajtsátok végre ezt a DEBUG parancsot:

-NZ.TFR (a " Z " a pilótánk nevét jelképezi. Ezt be kell helyettesíteni.)

-L
-E 0369 03 03 03 03 03 03 03
-W
-Q

Rácz Gyula

DISC

folytatás

Rincewindnek még kocsit is kell mosnia.

Íme Discworld mini... háló istenei.

Nos, akkor folytassuk ott, ahol előzőleg abbahagytuk...

HARMADIK FELVONÁS

Miután a Patrician közli Rincewinddel, hogy az ő feladata a sárkány elűzése, hősünk a városkapu őreihez rohan tanácsért, milyennek is kell lennie egy hősnek. A katonák szerint 1 az 1.000.000-hoz az esélyünk, hogy legyőzzük a sárkányt, s még ehhez is különböző tulajdonságokkal kell rendelkeznünk. Hogy mik ezek? Ehhez kell tanácsért fordulnunk először is az egyetemen a Rúnák Mesteréhez, aki azt javasolja, szerezzünk egy talizmánt. Big Sally szerint be kell festenünk az arcunkat. A téren ácsorgó amazon véleménye szerint viszont bajuszra és egy szépen csengő kardra van szükségünk. Ha mindenkit kikérdeztünk, ezek a tulajdonságok megjelennek a katonákkal való beszélgetésünkben is, tehát menjünk a kapu őreihez, s a következő dolgokat soroljuk fel: talizmán, bajusz, tetoválás, varázslat, álca, kard. Mint azt az őr megállapítja, így pont annyi az esélyünk, mint egy igazi hősnek, tehát ezeket kell begyűjtenünk.



A varázslat megszerzése a legegyszerűbb: a könyvtárban hátul keresgélve megtalálhatjuk a varázskönyvet. Az álca szerzése sem bonyolult: a konyhából vigyük el a spatulát, s a Shadesben kaparjuk le vele a falról a szenet. Ezután keressünk bajuszt. Először is menjünk a közeli erdőbe (Woods), s húzzunk fel a kútból vizet. A vödörből öntsük ki az edényünkbe, majd a csavarhúzóval szereljük le a kút karját. A vizet vigyük a fogadóba, s ott



Szegény orgyilkos, itt még nem sejti, mi vár rá.

a fürdőszobában eresszünk bele szappant. Ezután be kell jutnunk ismét a palotába, amelyhez vennünk kell egy súlyfogyasztó rendszert, magyarul piócákat a téren az árustól. Vegyük ki őket a zacskóból. Ezt, illetve majd az üres zacskót felajánlva az őröknek azok ismét egymásnak esnek, és szabad az út. A palotában irány a fürdőszoba, ahol vegyük fel a bolond hátsikáló keféjét a kádból. Menjünk az alkimistához, akinek a találmánya immár óriási siker, s most épp a filmjei nézőinek találja fel a pattogatott kukoricát. Beszéljünk vele, s mondjuk neki, hogy a béristállónál olcsó kukoricát talál. Rögtön el is megy, s mi felvehetjük a kameráját. Menjünk mi is az istállóhoz, ahonnan az öreg immár elvitte a zsákot a szamaraskocsi mellől, így megvizsgálhatjuk annak a lökhárítóját. Egy matricán egy sárkánytenyésztő címét olvashatjuk, ám a rendszám sajnos olyan mocskos, hogy olvashatatlan. Öntsük a kefére a szappanos vizet, s tisztítsuk meg vele a táblát. Ezután vizsgáljuk meg, s olvassuk ezt is el. Most menjünk a Shadesbe, a tolvaj tanyájába, s vegyük ki a tarisznyából a kést. Ezzel menjünk fel a sikátornál a tetőkre, s vágjuk le a frissen újra felszerelt létrát. Másszunk le. Lent hamarosan landol az orgyilkos is, akivel immár másodszor szúrtunk ki. Meg kell említenem, hogy a játéknak jellemző szövege, ha valaki megsérül, s csillagokat lát, az a következőt szokta kérdezni: "Látta valaki annak a szamaraskocsinak a számát?" Nos, ha most beszélünk az orgyilkossal, hősünk mond is neki egy számot, s a béristálló szamarát hamarosan a kalodában találhatjuk. Most már csak el kell mennünk a fodrászatba, ott vegyük fel a fodrász jegyzetfüzetét és az ollóját, s ez utóbbival a téren metsszünk le egy darabot a szamár farkából.

Kardot Chuckytól szerezhetünk, méghozzá úgy, hogy lemegyünk a palota katakombáiba, s ott a kurblinkat Chucky kínpadjába illesztve egy kicsit megnyújtjuk őt, akiből így kiesik a bolond kardja. Ezt a kardot viszont még fel kell hangolni, ennek módjáról kérdezzük a városkapu őrét. Ő a dwarfok címét adja meg, a bányát. Menjünk oda, s nyújtsuk át a dwarf-kovácsnak a kardot. Hajlandó megcsinálni egy adag Elderberry borért cserébe. Menjünk a Broken Drumba, s kérjünk egy pohárral. Sajnos nem kapunk, mivel az ivó pincéjét rókák szállták meg. Menjünk a fogadó szobájába, ahol vizsgáljuk meg az ajtót, mivel valaki rejtőzik mögötte. Beszéljünk hozzá, mire kiderül, hogy egy félénk Mumus az. Vegyük elő a csavarhúzót, s szereljük le vele az ajtót. Beszéljünk a Mumussal haragosan, s küldjük a kocsma pincéjébe ijesztgetni. Menjünk mi is utána. Mint kiderül a pince rókája valójában egy kisegér volt. Töltsük fel a korsónkat a felső hordóból borral s vigyük el a kovácsnak (a saját zsebünkben!!), majd nyújtsuk át a kardot is.

A tetoválás beszerzése a legmacerásabb. Először is a palota katakombáiban vegyünk magunkhoz egy csontot a csontvázból, s ragasztózzuk be a játékkészítőnél. Ezt nyomjuk a beszélő kutya szájába a fogadó előtt. Ugyanott vizsgáljuk meg a tengerész tetkóit, s kérdezzük őt róluk, majd vegyünk neki a fogadóstól egy pohár tejet. A vén tengerimedve azonban a papagáját siratja (ismerős történet), s nem hajlandó beszélni. Átnyújt viszont egy sípot, hamar a papagájt hívhatjuk ha megtaláljuk. Menjünk ismét a térre s dobáljuk a szamarat ezúttal záptojással. Az egyik tojásból egy kígyó mászik elő, hősünk ezt is földhöz vágja. Vegyük fel a kígyót, s etessük meg vele a különlegesen növesztő trágyát. Menjünk vissza az egyetem raktárába, s ott gyűjtsuk meg a lámpást. A polcon találhatunk egy csomag keményítőt, amit szintén etessünk meg szegény kígyóval. Immár van egy újabb pálcánk, amit az öreg varázslónál cseréljünk ki a seprűnyélre. A seprűnyéllel hosszabbítsuk meg a lepkehálót, majd menjünk fel a rektor dolgozószobájába, s vegyük fel az asztalról a kalapot, s vizsgáljuk meg. Ezután irány a világ széle (út közben ér egy kis incidens is minket). A világ peremén fújjunk bele a sípba, mire meg is jelenik Polly, a papagáj. Gyűjtsuk meg a városkapunál felvett petárdát, s dobjuk oda neki. A papagáj hamarosan a vízben landol, s csak a meghosszabbított hálóval tudjuk kihalászni. A művelet során viszont a síp Rincewind nyakából beesik a tengerbe, s lesodródik a világ széléről. Vegyük fel a korlátról a lámpást, s tegyük a helyébe a varázskalapot, melyből hősünk végtelen hosszú zsebkendőláncot húz elő. Másszunk le a zsebkendőkön. Lent a teknőc páncélján megtalálhatjuk a sípot. Vigyük vissza a tengerésznek a papagájt és a sípot, mire elmondja, hogy a tetováláshoz a borbélyt kell felkeresnünk. Az viszont most épp a tejeslányra vár a kiserdőben.

WORLD









Rincewind és a vakvezető kutyája.

Menjünk hát a tejeslányhoz a pszichiáter, azaz immár filmproducer várótermébe. Először csak a Trollal tudunk beszélni, de ha kimegyünk s újra visszamegyünk, beszélhetünk vele is. Kérjünk tőle egy autogrammot s nyújtsuk oda neki a fodrász füzetét. Ezt vigyük el a borbélynak, aki így visszaviharzik az üzletébe. Mi is menjünk utána, s kérjünk egy tetkót. Rincewind azonban megijed a fájdalomtól, így megfogadja a fodrász tanácsát, s inkább ragasztható tetoválással próbálkozik. Ilyet az utcagyerektől kérhetünk, aki viszont nem adja oda, hanem inkább elkezdi a feje felett lobogtatni. Menjünk a Dunnyman gépezetéhez, s vágjuk le róla a késsel a gumiszíjat. Ezt kötözzük a toronyban a zászlórúd végére, ahonnan hősünk egy halálugrással kikapja a lent ácsorgó kölyök kezéből a tetoválást.

A talizmánról kérdezzük a téren álldogáló öregeket, akik valamit egy ékkőről (az Offler Szeméről) s egy titkos templomról kezdenek regélni. A kocsmában ül egy kalandor, aki azt állítja, tudja a templom helyét, ám az a figura szeret lódítani. Menjünk a találkahelyre, ahol immár bájitalos sodót termelnek, s miután elmondjuk a kapusnak a jelszót, mi is kapunk egy ilyen süteményt. Most látogassuk meg a sárkánytenyésztő asszonyt, Lady Ramkint. Kopogtassunk be hozzá, majd beszéljünk vele. Épp eteti a kedvenceit hátul s kéri, hogy kerüljük meg a házat. Mi azonban újra kopogtassunk, s mikor megint ajtót nyit, gyorsan menjünk hátra. Így ellophatjuk a kerítésre akasztott díszrózsát. Akasszuk még le a pórázt is, s húzzuk ki a szöget is, amin volt. Az ivóban vizsgáljuk meg újra az italokat, majd kérjünk egy kaktusz dzsúszt, aminek a poharából egy újabb hernyó kerül elő. Erre is kössünk madzagot, s a palota katakombájának az egérlyukából csaljuk ismét elő a manót, vegyük le a patkányálruháját, s helyezzük vissza a kamerába. Menjünk a boszorkányhoz az erdőbe, s vizsgáljuk meg a varázsitalos üvegeit. Ezután kérdezzük őt az igazság főzetéről. Egy csókért hajlandó is nekünk adni. Hogy félretegyük az undorunkat, harapjunk a süteménybe, minek hatására hősünk még túl is teljesíti a boszorkány kérését. Vegyük fel az italt, majd kövessük a boszorkány kötéséhez használt fonalat, mely egy gyönyörű birkához vezet. Akasszuk a birka nyakába a rózsát, s készítsünk róla egy fotót, amit tegyünk a halárus képkeretébe. Vegyük még fel a fakalapácsot, s távozzunk. Irány a kocsma, ahol üssünk hátul szöget az oszlopba, s akasszuk rá a képet. Beszéljünk Braggarttal. Mikor italt kérünk neki, öntsük a poharába az igazságfőzetet. Ezt ugyan észreveszi, s a jól bevált képelemzős trükkel kicseréli a poharainkat. Mivel azonban ezt a trükköt Rincewind is ismeri, s immár négy kép van a környező falakon, az ital visszakerül Braggarthoz, aki így elárulja a templom valódi helyét. Menjünk ki a városból s keressük fel. A templom őrétől szakállas trükkel szabaduljunk meg: terítsük a szőnyeget a hídra... Bent akasszuk le a fogasról a kendőt, s kössük be a szemünket, mivel hősünk nem akarja látni, milyen csapdák leselkednek rá az oltárig vezető úton. Be is válik a trükk, csak épp kell egy vakvezető kutya is: kössük a pórázt a ládánkra, s így kössük be a szemünket. Az oltárnál a soha be nem váló Indy-féle módszert alkalmazzuk: szedjünk az oltár mellől homokot az erszényünkbe, s cseréljük ki az ékkőre. Természetesen most sem válik be... Tárgyaink birtokában hatalmas tömeg előtt sor kerül végre a párviadalra a város főterén, ám ezt Rincewindnek alig sikerül túlélnie, s ráadásul csak egy kis haladékot kap a sárkánytól.



Az istenek csúf tréfát űznek varázslónkkal.

NEGYEDIK FELVONÁS

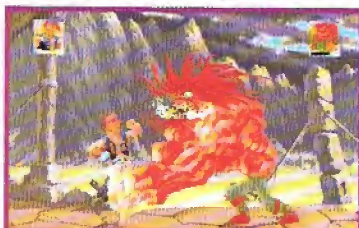
Menjünk oda a lekötözött Lady Ramkinhez (aki csalétkül szolgált a sárkánynak), s vegyük ki a harisnyája alól a kulcsát. Ezzel menjünk Lady Ramkin házához, s nyissuk ki a sárkányketrecet. Ennél a pontnál meg kell hogy mondjam, lapzártáig nem sikerült Lady Ramkin gumicsizmáit előkerítenem, ám egy kis programhibával - nevezetesen hogy el lehet ügyeskedni hősünkkel a sárkányürülék mellett - sikerült felvennem Mambot, a mocsári sárkányt. Őt hősünk fegyverként használja, s már csak tele kell tömni a városkapunál fellelhető petárdákkal. Ezután megkezdődik a halálos párviadal, ám a Halál sehogy sem akar megérkezni. Fejezzük hát be a műsort: hajítsuk a süteményünket a sárkány képébe. Mint kiderül, hölgy sárkányról van szó, mivel azonnal szerelemre gyullad Mambo iránt. Így eshetett meg tehát, hogy a Halál egyéb elfoglaltságai miatt lekéste a párviadalt, s mindenki sértetlenül és elégedetten távozhatott Ankh-Morpork főteréről.

Vári Zoltán

PC ÉRKEZÉSI

WARRIORS

A verekedős játékok továbbra is megdobogtatják az ifjúság szívét, főleg ha valami különleges specialitása is van az anyagnak. Nos, a maga nemében eddig egyedülálló a **MINDSCAPE** által kiadott ***WARRIORS,*** amely egy eddig soha nem alkalmazott módszerrel készített verekedős játék. A már megszokott poligonos illetve sprite-os ábrázolás helyett ún. dot-okból, azaz "gömböcskékből" épülnek fel a játék karakterei, amely finomabb felbontást és gyorsabb animációt tesz lehetővé. S nemcsak a karakterek animációi sikerültek mellbevágóan jóra, hanem a hátterek is és a képernyőkezelés is sokat dob a játék összhatásán. A játék azon túl, hogy szép, még számos specialitást is tartogat: 10 alapfigurán kívül 3 rejtett karakter is előhívható, egy speciális kóddal amolyan Virtua Fighteres, folyamatosan akcióközeli képernyőmozgatás is elérhető, bármikor átkapcsolhatunk SVGA üzemmódba (!), számos karakternek fegyvere is lehet, a hátterekbe be lehet sétálni, be lehet vonni a tárgyait a küzdelembe - hogy csak néhány nyalánkságot említsek. Negatívumként talán csak a kevés (fejenként 2) speciális mozgást és a technikai bravúrok miatt kissé háttérbe szorított játszhatóságot tudom felhozni. De ez még csak a kezdet, gondoljuk csak a Street Fighterre - mivé fejlődött az SSF2 Turbo-ig!



POWERHOUSE

Alighogy beszámoltam róla a múlt havi Hírekben, megérkezett a stratégiai játékok kiadóinak koronázatlan királyának, az **IMPRESSIONS**-nek legújabb üdvöskéje, a ***POWERHOUSE.*** A futurisztikus sztori szerint a Föld energiatermelését 4 mamutvállalat tartja majd kézben, akik természetesen idővel egymás ellenfelei lesznek az egyre fogyó ásványkincsek utáni hajszában, az új energiaforrások utáni kutatások és kísérletek terén. Mi a "nagyok" egyikeként szállunk ringbe, hogy másik három vetélytársunkat bekebelezzük, elfoglaljuk piaci részesedésüket, átvegyük a korlátlan hatalmat az energiagazdálkodás fölött. Véletlenszerűen generált állással kezdődik minden menet, melyek során bonyolult pénzügyi manővereket és alaposan átgondolt taktikai lépéseket kell végrehajtanunk. A játék alaptulajdonságai: SVGA grafika, ikonos vezérlés, videóbejátszások és narrátor-kommentárok - s mindez Windows alatt. Grafikonok, táblázatok, képi és szövegbeli híradások, tanácsadók, szakemberek segítik munkánkat - tehát a hatalom minden eszköze a kezünkben van, csak ki kell tudni használni. A játék egyedüli hátulütője, hogy túl sok IGAZI újítást nem hoz a stílusba, tehát egy kevés eredeti ötlettel megáldott, de briliánsan kivitelezett stratégiai játékkal van dolgunk.



BALDIES

A **GAMETEK** mostanában nagyon beindult minden fronton (verekedős játékok, cyber-adventure, stb.), s nem átallott a Lemmings/Settlers/Populous által kitaposott ösvényre tévedni ***BALDIES*** névre keresztelt növendékével. A biztos sikerre számot tartó programban apró, kertésznadrágos és



krumplifejű fickókat irányítunk, akikkel az ellenfelünk (ők sem kevésbé krumplifejűek) likvidálása lesz a feladatunk. Ezt igen sokféle úton-módon elérhetjük, ám legegyszerűbb a letámadás (akár madárszárnyakon szállva!) és a másik fél másvilágra küldése. Azonban nem szabad fejjel a falnak rohannunk, hiszen ellenfelünk is felkészülhet a támadásra és rejtett aknákkal, farkascsapdákkal, villamos vezetékekkel avagy egy igen látványos elhamvasztási manőverrel tizedelheti meg csapatunkat (ilyen eszközöket persze mi is fordíthatunk ellene). A stratégia ott jön be a képbe, hogy a kaszabolás közepette pótolni kell embereinket, fegyvereinket, eszközeinket, elpusztított lakóházainkat. Erre speciálisan képzett krumplifejű szakik alkalmazhatók, akik az adott tevékenységre specializálódtak és pótolják a felélt javakat. És az egész játék pont erről szól: hogyan organizáljuk össze az ellenfél földbe döngölését és az ehhez szükséges háttérgazdaság megteremtését. Külön szót érdemelnek a speciális opciók és effektek, amelyek igazán humorossá és különlegessé teszik a játékot: a vízben fickándozó halak például elkaphatók és kidobhatók a partra, ahol vergődni kezdenek (ennek persze nincs semmi haszna, de marha jópofa), nomeg ha egy felgyűjtött és ezáltal magatehetetlen krumplifejűt megragadunk, akkor nyugodtan rádobhatjuk a saját házára, mire az is lángra kap (ennek hasznát azt hiszem nem kell elemeznem). A komputeres ellenfelek intelligenciáját speciális rutin szabályozza, amely tanulékony és a más kárából is okul - egyszóval nehéz dió! Leírás a következő számban várható.

RENEGADE - BATTLE FOR JACOB'S STAR

Az összeállítás végére egy igazi remekművet hagytam, amelyet szintén a **MINDSCAPE** dobott piacra: a címe ***RENEGADE - BATTLE FOR JACOB'S STAR.*** Bár nagyfokú hasonlóságot mutat a minden idők legjobb PC-s játékának tartott Wing Commander 3-hoz, mégis egyedinek kell hogy tartsam, mivel sok tekintetben beéri, sőt lefőzi elődjét. A sok millió dollárért készített WC3 grafikai megoldásai csak az átvezető képsorokban előzik meg a Renegade-et, mivel a játék maga ugyanolyan szintű SVGA grafikát használ. Valójában egy missziókból felépülő ún. dog-fightról (vérre menő küzdelemről) van szó, amelyben a játéktér a régi megszokott térhálós (wire-frame) módszerrel lett megalkotva, sebes, nagyfelbontású grafikával megspékelve. Érdekesek és változatosak az ellenfelek hajói, különösen szépek a robbanások, a hangeffektek pedig szintén fülbemászóak. Mindent egybevetve komoly vetélytárs lenne, ha Mark Hamill inkább a Jacob Csillag meghódítására szerződött volna...



SENSIBLE GOLF

Ez a hónap különösen szegényes volt Amiga játékok tekintetében, így az a világrengető dolog történt, hogy csak 2 (értsd kettő) produkciót sikerült felkutatnom az Érkezési Oldal



Amigás szekciója számára. Az alábbiakban ezekről olvashattok kicsit részletesebben a szokásosnál. Kezdem az év egyik legígéretesebb alkotásával, a **VIRGIN** kiadásában és a Sensible Software fejlesztésében két napja megjelent ***SENSIBLE GOLF***-fal. A játékról már messziről ordítanak a Sensi-stílus "anyajegyei". Picúr figurák, amelyek minél kisebbek, annál mulatságosabbak (lásd: Sensi Soccer), ésszerűen kialakított, apró, ám annál áttekinthetőbb menük a játéktér szélén (lásd: Cannon Fodder 1-2), aranyos zörejek és hangfoszlányok, amelyek folyamatosan csiklandozzák a dobhártyáinkat (lásd eddigi bármelyik produkciójuk) és így tovább. Már a program kezdőmuzsikája is kísértetiesen hasonlít egy régi nótára: a "Do Ya Wanna Play Golf" kezdetű nóta kiköpött mása a "War Has Never Been So Much fun"-nak. Na, de lépjünk közelebb! A játék kezelése gyerekjáték. Miután választottunk a 20 féle pálya közül és átestünk a szokásos beállítási-, játékstílus választási-, és-így-tovább-procedúrán, kezdődhet a lasztiütögetés. Na ez már kicsit komplikáltabb - azaz nagyobb figyelmet és kifinomult reflexeket igénylő dolog lesz. Jobb egérgombra megkapjuk a pálya kicsinyített térképét, a lyuk és a mi helyzetünkkel. Lőjük be magunknak az irányt,



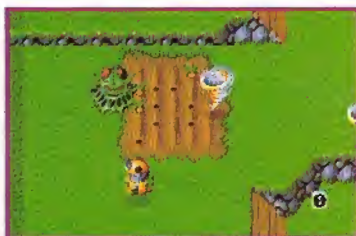
vigyázva arra, hogy nem mindig az egyenes út a legrövidebb (lásd vizesárkok vagy homokgödrök). Bal clickre megjelenik egy suhintáshoz készülődő ipse a jobb felső sarokban. Ismételt clickre meglóbálja a botját és a háromnegyed körön elindul egy apró pont, amely az ütés erősségét hivatott jelezni. A fickó feje fölötti rész már bivalyerős ütést jelent, úgyhogy ne vigyük túlzásba a dolgot. Amikor úgy gondoljuk, hogy elég nagy erővel suhint a manusz, ismét nyomjuk meg az egér gombját (egy apró pont jelzi a skálán, hogy a gép vette az adást), majd nagyon legyünk résen: a labdát csak akkor fogjuk egyáltalán eltalálni, ha a fickó alatti cikkelyben a piros tizedben nyomunk ismét egérgombot. Ha a két olda-



lán látszó sárga részben nyomunk, jobbra vagy balra kap egy kis svungot a laszti. Nos, amit itt majd' 10 sorban leírtam, az nincs 1 másodperc a valóságban, úgyhogy elő a reflexekkel - szükség lesz rá! Kedvcsinálónak legyen ennyi elég, a képernyő bal szélén lévő táblázatokról majd a következő számban lesz szó, amikor is teljes leírást olvashattok a játékszabályokról, a kezelőgombokról és a játékot kísérő hangeffektekről is... Ezekből legalább 10 féle létezik. De hogy 7 van, az tuti.

VIROCOP

Nem kevésbé híres-neves alkotója van a **RENEGADE/WARNER INTERACTIVE** legfrissebb üdvöskéjének, a ***VIROCOP***-nak - a 3D-s platform és shoot'em up keverék megálmodója és megformálója Andy Braybrook. A játék egy apró termetű robotpalánta, D.A.V.E. kalandjait dolgozza fel, aki a Digital Armored Virus Exterminator (magyarul kábé Órarugógerincű Víruslikvidátor) elnevezés rövidítéséből kapta férfias nevét. A sztori szerint Dave-robot azt a feladatot kapta, hogy a számtalan félbehagyott ötletet, figurát és hátteret tartalmazó Új Fejlesztések Nagy Játéklemezét megszabadítsa vírusaitól. Valójában



egy óriási (5 szintből álló) vidámparkot kell elképzelnünk, ahol a biliárd, a golf, a célbadobás, a szánkózás és még milliónyi szórakozási mód elemei és szereplői keverednek egymással - és persze az egyre szaporodó vírusokkal. Ellenük az adott pályára jellemző fegyvereket vethetjük be: lángszórót, bombákat, aknákat avagy egyszerű lövedékeket. A legérdekesebb pályák közé tartozik például a liliputi szint, ahol miniatűr emberkék futkároznak a görgőink alatt, avagy az elvarázsolt pálya, ahol léggömbön szálló macskák dobálják a fejünkre bombáikat vagy forgószél vesz üldözőbe. Hogy pontszámunkat növeljük,



figyeljük a földön fel-felbukkanó számozott lapocskákat, és attól függően, hogy éppen 1 vagy 0 állt a számlapjukon, pontot kapunk, vagy nem. Az éppen rendelkezésre álló fegyvereink között a Space gombbal tudunk váltogatni - annak megfelelően használjuk a nagyobb hatásfokút, minél nagyobb a zűrzavar körülöttünk. A játékot azoknak tudom ajánlani, akik ebben a programínséges időben még jól el tudnak szórakozni az ügyességet IGEN, de túlzott értelmi szintet NEM igénylő játékokkal.



MACHI
the Prin

"Ha már mindkettőt nem lehet, inkább féljenek tőled, mint szeressenek"

Niccolo Machiavelli

Úgy egy éve egy ismeretlen csapat megjelent a Merchant Prince című játékkal. A program nagyon érdekes volt, de volt benne egy-két kis hiba és a reklámkampány sem volt igazán sikeres. A MicroProse azonban - mindannyiunk szerencséjére - nem hagyta elveszni ezt a gyöngyszemet, s most minden előzetes bejelentés nélkül kiadta a program kicsit szebb és ami fontosabb, kijavított változatát.

A XIV. század elejére a Római Birodalom helyén már csak apró városállamok maradtak. A kis birodalmak között az egyik legerősebbnek Velence számított. S mivel a hatalom már abban az időben oly sokakat vonzott, mind a városok között, mind Velencén belül hatalmas harcok folytak a zsírosabb pozíciók megkaparintásáért. A játékban ebbe a harcba kapcsolódhatunk be, s kipróbálhatjuk, van-e Machiavelli módszerénél üdvözítőbb megoldás. Képességeinket három úton bontakoztathatjuk ki: az első a kereskedelem, melynek során felfedezhetjük az egész Földet, s egzotikus termékek szállításából húzhatunk hasznot. Politikai ténykedésünkkel magunkhoz ragadhatjuk az állam vagy az egyház vezetését. Végül seregeinkkel hódító hadjáratokat kezdhetünk, mely szintén igen jövedelmező.

A küzdelmet négy játékos kezdi, közülük hármat a gép irányít (öt nehézségi fok közül választhatunk). A szerencsésebbek modem vagy elektronikus levelezés segítségével egymás ellen is próbálkozhatnak. Ekkor beállíthatjuk a játékosok kezdővagyonát, a viharok és kalóztámadások gyakoriságát, valamint a játék hosszát is.

A MINDENRE KITERJEDŐ KEZELÉS

A játék fő képernyőjén a környező táj, a bal felső sarokban pedig az "ismert" világ térképét látjuk. Ezeken a még be nem járt területek rajza homályos és bizony elég pontatlan. A teljes térkép alatt a soron következő egységünk és annak rakománya, majd a játékot irányító gombok sorakoznak. A játék menete már ismert a stratégiai játékokból: minden egységünkkel mozoghatunk, kereskedhetünk, harcolhatunk, amíg az egy körre jutó mozgásegysége tart. Ezután az End Turn-nel léphetünk a következő körbe.

Mozgás: Az éppen aktív egységet a térképen a numerikus billentyűzet gombjaival mozgathatjuk. Ennél gyorsabb módszer, hogy a bal gombbal rábökünk úticélunkra, s a gép megkeresi a két pont között a legrövidebb utat (ha ez megfelelő, egységünk a Go-ra indul, ha nem, választunk másik célpontot). Természetesen a hajók nem mehetnek szárazföldön, s a karavánok sem tudnak úszni. Egy ilyen előre beállított mozgást a tűzgombbal szakíthatunk meg.

Város: Ha a térképen egy városon megnyomjuk a jobb gombot, a városról kapunk információkat. Köztük megtudjuk, hogy a város milyen viszonyban áll a négy versenyzővel (Denied - kitiltva, Access - kereskedhet, Owner - tulajdonos), valamint végignézhetjük a piac adatait (az árucikkek árát, a vásárolható és eladható cikkek számát). Ha elsőként érkezünk egy ismeretlen városba, lehet, hogy valami értékes tárgyat találunk ott.

A kép jobb oldalán felül a várost védő zsoldosokat, alatta pedig a városban állomásozó saját katonáinkat látjuk. Ilyenkor a várost az Attack gomb lenyomásával támadhatjuk meg. A csata addig tart, amíg valamelyik fél katonái elfogynak vagy a támadók elhagyják a várost. Ha egy várost elfoglaltunk, vezetését felajánlhatjuk Velencének. Ekkor minden játékos üzleti hasznot húz a győzelemből, s Velencében megnő a népszerűségünk. Ha megtartjuk a kormányzást, a többi versenyzőt kitilthatjuk a városból. Ha egy városból kitiltottak, megvásárolhatjuk barátságukat (Bribe). Ekkor közlik az összeget, s eldönthetjük, hogy megér-e ennyit az üzlet.

Wait: Egységünk várakozik, ha előbb egy másikkal akarunk lépni.

Stay: Az egységgel ebben a körben már nem lépünk.

Group (vagy jobb egérgomb az egységeken): Csoportot az irányítás megkönnyítése érdekében hozhatunk létre. Legfeljebb 15 egységet foghatunk így össze, akik minden utasításunkat közösen hajtják végre, amíg fel nem bontjuk a csoportot. Itt a képen mindig két csoportot látunk, melyek között az egységeket egérrel mozgathatjuk.

Mode: A gép által keresett útvonalat határozza meg. A zöld szín a legbiztonságosabb, a piros pedig a leggyorsabb utat jelenti.

Buy / Sell: Üzletelni csak akkor tudunk, ha kereskedőnk egy városba érkezett. Itt jobboldalt az egyes cikkek árát látjuk. Az ár mellett a színes árucikkek a kínálatot, az árnyékoltak pe-

VELLI

ig a szükségletet jelzik. Baloldalt egységünk alatt annak rakományát találjuk. A vásárláshoz/eladáshoz a csomagokat egérrel tehetjük át a piacra, illetve a ládákba (a Sell All a teljes rakományt eladja). Ha az árunkat nem veszik meg a városban, de mégis meg akarunk szabadulni tőle, dobjuk a jobb alsó sarokban lévő zsákba. Alul a városban épített raktárunkat látjuk. Kezdetben nincs ilyenünk, de menet közben egy gombnyomással (és 250 pénzzel) 8 ládányi hellyel bővíthetjük. Ez igen hasznos lehet, hiszen a kereslet és az ár a játék során folyamatosan változik, s ha az árut egy kicsit tároljuk, esetleg sokkal nagyobb hasznot érhetünk el. A raktár másik haszna, hogy segítségével a rakományt hajóról karavánra tehetjük át. Fontos, hogy itt nem csak termékeket, hanem katonákat is vehetünk, akik elkísérik karavánunkat, s valami védelmet jelentenek a kalóztámadások ellen.

Könyv: Ebben az ablakban végignézhetjük, hogy a már felfedezett városokban mennyibe kerülnek az egyes árucikkek, van-e ott ilyen, illetve vesznek-e belőle. Ugyanide jutunk a piac képernyőről a Commodities gomb lenyomásával.

Kör: Ha valamelyik egységünk rendszeresen ugyanazt az utat teszi meg, ezt itt automatizálhatjuk. Megadhatunk ugyanis egy legfeljebb négy állomásból álló körutat, amelyet aztán hajónk vagy karavánunk további beavatkozás nélkül jár be. Az útvonal minden állomására megadhatjuk, hogy milyen árut vegyen fel az egység, amit a következő városban fog eladni. A rakomány mellett két kapcsolót találunk. A Store hatására az áru a városban felállított raktárunkba kerül, ha éppen nincs kereslet ilyen cikkekre. A Wait-re pedig az egység várakozik, ha az új rakományból nincs elegendő a városban.

Földgömb: A Föld térképét kapjuk.

Ásó: A felfedezett városokat utakkal köthetjük össze. Ha egyszer rábökünk egy területre, megtudjuk, mennyibe fog kerülni az építkezés, majd a második tízre pedig elkészül az út. Természetesen az utakat nem csak az építők, hanem bárki használhatja.

Velence: A főváros a politikai küzdelmek színtere. Itt az egyes épületekre rábökve végezhetjük dolgunkat.

Clock Tower: Az első épületben népszerűségünket növelhetjük. Felül a jelenlegi százalékot (Popularity), alul pedig a kiválasztott tevékenység árát (Cost) és maximális hatását (Weight) látjuk. A villa ezen túl növeli a művészet támogatásának és a partik rendezésének pozitív hatását is.

St Marc's Basilica: Új pápát mindig akkor választanak, amikor az előző meghal. Ekkor a kardinálisok testülete (24-36 fő) szavaz az új vezetőre. A kardinálisok számát csak a pápa emelheti (Add Cardinals), de az új jelölteket bárki saját szolgálatába állíthatja (Buy Cardinal). Egy játékos csak akkor indulhat a pápaválasztáson, ha van legalább egy kardinálisa. A kardinálisok minden körben fix fizetést kapnak (az összeget a pápa állítja be az Indulgence Rate-tel), melynek negyedét a pápa gyűjti be. Ezen túl a pápa keresztes hadjáratot indíthat (Call Crussade), illetve egy várost kiközösíthet (Excommunicate), ami jelentősen legyengíti a város gazdaságát és katonai védelmét.

Doge's Palace: Itt dőlnek el a városállam vezetésének dolgai. Új dózsét minden tíz évben, illetve a régi halála után választ a szenátorok testülete. Ő állítja be a körönként befizetendő adót (1000 pénzben), kinevezi a hivatalnokokat és megállapítja fizetésüket. Minden játékos legfeljebb egy hivatalt kaphat, s akinek van befolyásában szenátor, az mindenképp kap valamilyen pozíciót. A négy hivatal a következő: Council Head - a tanács feje. Hűtlenséggel vádolhat bármely tagot, akit, ha a vád bebizonyul, felakasztanak. General - az állam védelméért felelős. A fizetésként kapott összegből kell fizetnie a várost védő hadsereget és a zsoldosokat. Admiral - a flotta irányítója. Bevételéből kell fenntartania a hajókat és a kereskedőkre vigyázó katonákat. Construction - utak és hidak építője. Természetesen mindegyik hivatalnok veszít népszerűségéből, ha a kapott pénz nagy részét megtartja magának.

A szenátorok képe melletti pajzs jelzi, hogy kinek a befolyása alatt állnak, a csík pedig hűségüket mutatja. Egy városatya megszerzése két lépésből áll (gombnyomás a fején). Először meg kell hódítanunk (Bribe - hűségünk és népszerűségünk határozza meg az összeget, az ajánlott ... kerünk valószínűségét, ... (vagy egy nagyobb összeggel vagy ... rendszeres évi juttatással). Ha egy szenátor meghal, mindig semleges lép a helyére.

A kép legalján a négy versenyző család befolyását látjuk. Ha valamelyikre rábökünk részletes statisztikát kapunk.

Galley: A kikötőben új egységeket (tevét, szamarat és négyféle hajót) vehetünk. Az egységeket három adat határozza meg: Spd - egy körben a lépések száma, Crg - a rakomány nagysága, Price - ár. Alul a listában megadhatjuk, hogy új egységünk melyik városban kezdi meg küldetését.

Campanille: A toronyban zsoldosokat fogadhatunk fel (Hire). Alul a listában válasszuk ki valamelyik csapatot, majd bal felül nézzük meg az adatokat (Atk - támadóerő, Def - védekezés, Mov - mozgás egy körben, Cost Per Turn - a körönként kifizetendő zsold, végül pedig, hogy hova hajlandóak elmenni). A zsoldosokkal városokat foglalhatunk el, illetve megtámadhatjuk ellenségünk karavánját, katonáit (ehhez ugyanarra a mezőre kell lépni). A zsoldosokat a térképen a Remove gombbal bocsáthatjuk el.

Library: Itt a Draft Message gombbal üzenetet küldhetünk (például egyezményt ajánlhatunk egy másik játékosnak vagy elindulhatunk a pápaválasztáson). Ezen túl a városokról, zsoldosainkról és kereskedőinkről kapunk egy csomó információt.

Guildhall: Ebben az ablakban menthetjük el az állást, tölthetünk be egy régi játékot, illetve állíthatjuk be az opciókat.

Den Of Iniquities: Itt a piszkos munkák elvégzésére találunk embert (Arsonist - felgyújtja valamelyik ellenfelünk villáját, raktárát, Rumour Monger - rágalmakat terjeszt, Assasin - bérgyilkos). Ha elkapják, büntetést kell fizetnünk, s népszerűségünk is jelentősen visszaesik.

Bazaar: Itt az összes ismert várost végignézhetjük, s mindegyikben a piac és saját raktárunk között kereskedhetünk a már megszokott módon.

A Machiavelli tehát egy nagyon összetett, kemény stratégiai játék. Szerencsére az ellenfeleket kezdetben le lehet annyira gyengíteni, hogy ne legyen teljesen reménytelen a dolgunk. Mivel a harc három szinten folyik, így rengeteg különböző stratégiával hódíthatjuk meg a világot, s ez biztosítja, hogy a sokadik játékban is fogunk valami érdekeset, újat felfedezni.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

MACHIAVELLI — KIADJA: MICROPROSE

grafika	7/10
hang/zene	5/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	5/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **78%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS GRAVIS ADLIB

A Doom után nehéz labdába rúgni - a ROTT-nak mégis sikerült!

Sok próbálkozás történt már a Doom nyomdokaiba való lépésre, de a Dark Forces és talán a Heretic kivételével mindegyik elbukott. Most az Apogee a US GOLD szárnyai alá bújva próbál híveket szerezni legfrissebb klónjuknak, a RISE OF THE TRIAD-nak. Már az ismertető elején le kell szögeznem, hogy a klónozás ezúttal sikeres volt, a ROTT hamar a szívembe lopta magát - mindezt köszönhette a fantasztikus újításainak, az egyedi kivitelezésének és a dögös hangulatának.

■ A bénító erejű háló a következő pillanatban ránktekeredik...

■ ...és ellene a hőágyú is kevés, csak a vadászkés segít - ha van!

■ A csont-ikon felvétele után vérfarkasként marcangolhatjuk az ellenfeleket.

RISE OF THE TRIAD

ÚJDONSÁGOK ÉS RÉGISÉGEK

A játék le sem tagadhatná, hogy ki/mi volt az elődje, de azért számos újításon átesett. A legötletesebb újdonság a "vérszint" beállítása, amelynek segítségével hétköznapi bunyóvá minősíthetjük le az egyébként vértől csöpögő játékmenetet. Ezt az opciót nem sokan fogják alkalmazni, de jó ha van (gondolom az eladási statisztikákat szerették volna javítani a kiskorú vásárlók bevonásával). Ügyes húzás a játék kimentésénél/betöltésénél, hogy amikor állást mentünk, annak a helyszínnek a kicsinyített képe látható egy ablakban, ahol a save történt, így biztosan emlékezni fogunk a leghülyébb néven kimentett két hetes állásainkra is. Belépve a játékba ismerős kép fogad. Az optimális méretűre beállított képernyőn minden fontos adat megtalálható (pontszám, idő, páncél, speciális felvett tárgyak, életek száma, erőnlét, töltények száma). Méretét a plusz/mínusz gombokkal állíthatjuk, a Page up/down gombokkal fel/le nézelődhetünk, egyébként pedig minden a Nagy Előd billentyűzetkiosztásával egyezik meg.

Fegyverek és ellenfelek terén már nagyobbak a különbségek. Az alapállapotban meglévő egy apró pisztolyt hamar két stukker váltja fel (az első sarokban van), s onnantól örök golyót kapunk hozzá.

■ A vérbőségre itt sem lehet panasz - csak úgy fröcsög a paradicsomlé...

■ A golyós ikont felvéve gumilaszti módjára pattogunk. Elég veszélyes játékszer...

Hasonló a helyzet a géppisztollyal is, amit lelőtt ellenfelektől vehetünk fel, szintén örök ammóval. Ez a három fegyver elfoglalja az 1-3 gombokat és teherbíró képességünk 90%-át, úgyhogy a számtalan gépágyú, hőkövetős rakéta, aknavető, lángszóró közül mindig csak egy féle lehet nálunk (4-es gomb). Amint egy újabbat felveszünk, a régebbi automatikusan lekerül a földre (avagy a Delete gombbal mi is lerakhatjuk a nem kívánt fegyvert). Kétféle mágikus tárgy is rendelkezésünkre áll a felsőbb szinteken: egy bivalyerős baseball ütő, illetve egy jókora furkósbot, amely a kinetikus energiájával mindent (falakat is!) elpusztít, ami az útjába áll. Az ellenfeleink leginkább az első- és második világháború katonáira hasonlítanak, kiegészülve néhány robottal és csuhás pappal.

A felvehető extrák többnyire az RPG-kben megszokott kategóriákból kerülnek ki: életkeresztek (ezekből nagyságuktól függően 100 egységet kell felvennünk egy extra élethez), az élet vizével teli kelyhek (véletlenszerűen 25-100 életerő pontot kapunk érte), létforma változást előidéző flaskák (hatásukra isteni erővel rendelkező teremtménnyé, vérfarkassá vagy sassá változunk), mérges gombával fertőzött flaskák (kábító hatása 10-15 mp-ig érződik, s ezalatt elveszítjük a tájékozódó képességünket és hallucinációink lesznek) és valamiféle "gumibogyó szörppel töltött" flaskák (amelyek hatása egészen elképesztő: gumilabdaként pattogunk a termekben, s alig tudjuk mozgásunkat koordinálni).

VÉGSŐ KONKLÚZIÓ

Végső soron a játék meglepetést okozott, méghozzá kellemeset. A Doomból átvett effektek és megoldások profin lettek beépítve a játékba, a számtalan újítás pedig már jócskán ráfért a stílusra, hiszen kezdett felhígulni. A hanghatások jók és bőséges mennyiségűek, a grafika változatossága ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de elmegy, az életükért könyörgő sebesülteket pedig különös kegyetlenséggel lehet irtani.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

RISE OF THE TRIAD — KIADJA: US GOLD

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 91%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

NEWCOMER

A TELJES MEGOLDÁS - 1.RÉSZ

Jó két hónappal ezelőtt azt nyilatkoztuk, hogy a Newcomer végigjátszást adminisztratív okokból (magyarul addigra még nem sikerült, s ezért) elhalasztjuk. Mint látjátok, azóta a helyzet némiképp változott, s mostantól kezdve előre láthatólag három részben leközöljük a végigjátszást. Mindenek előtt szeretnénk minden kedves olvasótól elnézést kérni, amiért ez a leírás nem a múlt havi számban jelent meg - sajnos pont egy nappal a lapzárta előtt lettünk készen a végigjátszással, és így természetesen abba a számba már nem fért bele a cikk. De ebbe már igen, tehát fogjunk is gyorsan hozzá.

ÁLTALÁNOS MEGJEGYZÉSEK

1. Mivel a játék rendkívül összetett, a pontos végigjátszást leírni nemigen lehet. Akik ennek a cikknek az alapján kísérlik meg a végigjátszást, hamar rá fognak jönni, hogy néhány helyen meg kell az események sorrendjét változtatni, vagy be kell iktatni egy kis munkát vagy kártyázást pénzszerzés céljából, esetleg harcolni kell, hogy az expe-rience pontszámunk nőjön és el tudjunk egy szaktudást sajátítani. Hogy ezeket a beiktatásokat, esetleg eseményfelcseréléseket mikor és miért kell végrehajtani, azt könnyű kitalálni (segítek: akkor, amikor nem tudunk a leírás szerint tovább haladni), így reméljük, hogy ez senkit nem fog megzavarni.

2. Mint tudjuk, a játékban fontos szerepe van a szaktudásoknak. Egyes szaktudások elsajátítása a játék végigjátszásához nélkülözhetetlen, mások elsajátítását (szövegfejtés és nyomkövetés) a leírás segítségével meg lehet spórolni. Mivel egyes helyekről (pl. a vuduk börtöne) csak megfelelő szintű szaktudással lehet visszatérni, máshonnan (az EZREDES kúriája, majd az űrállomás) pedig már azzal sem, és ezeken a helyeken a szükséges szaktudások elsajátítása már nem lehetséges, ezért az alábbiakban közlünk egy táblázatot, hogy melyik szaktudást, kinél, milyen szintre fejlesztettük:





Gépkarabély: Neil és Sarah 6-os szintig (Attila 9-es szinten van)
Rakétavető: Sarah és Attila 6-os szintig
Lézer: Neil és Georgi 6-os, Russ 7-es szintig (Attila 5-ös szinten van)
Zárak: Neil 9-es szintig
Robbantás: Neil 8-as szintig (Attila is 8-as szinten van, de ő nagyon későn csatlakozik)
Észlelés: Sarah 8-as szintig
Meggyőzés: Sheila 5-ös szintig
Make Up: Sheila 8-as szintig (a maszkolás





sikeressége alacsonyabb szinten annyira változó, hogy attól idegbajt lehet kapni)
Elektronika: Russ 6-os szintig

Néhány szaktudást (COMPUTER, BIOTECH, PIROTECH, ŰRHAJÓ PILÓTA) nem lehet tovább fejleszteni, de emiatt csak annyiban fájjon a fejünk, hogy az ezt a szaktudást művelő egyénre különösen vigyázzunk, hogy véletlenül se patkoljon el, el meg pláne ne küldjük. Ezen kívül van még pár olyan szaktudás, ami (bár lehet trénelni), már megfelelő szinten van ahhoz, hogy a feladatokat meg tudjuk oldani (OSONÁS (SARAH 6-os szinten), MÁSZÁS (SARAH 7-es szinten), MŰSZERÉSZ (NEIL 7-es szinten), ORVOS (GEORGI 5-ös szinten)), ezeknek a továbbfejlesztése tehát felesleges.



3. Úgy vettük észre, hogy az alkotók beiktattak a játékba néhány olyan fázist, ahol nem lehet csak a leírásra hagyatkozni, hanem az adott feladatot lelkiismeretesen el kell végezni ahhoz, hogy tovább tudjunk haladni. Nem sok ilyen van (vagy legalábbis mi nem sok ilyennel találkoztunk), amit találtunk, arra majd külön felhívjuk a figyelmet.

4. Végül egy helyreigazítás: a kezelési útmutatóban téves volt az az állításunk, miszerint a keresést minden irányban végre kell hajtanunk. Elég egy irányban keresnünk, ha szaktudásunk elég magas, meg fogjuk a keresett dolgot találni. A hibáért pedig természetesen elnézést kérünk.

AKKOR HÁT VÁGJUNK BELE!

Kövessük a csavargót, majd MURDOCK atyánál válasszuk az "Úgy hallottam..." kezdetű szöveget, ekkor birtokunkba kerül az EZREDES jelvénye, amit a játék elején tanácsos viselni, ha nem akarunk a járőrökkel balhézni. Ezek után keressük meg az AGRO SZEKCIÓ-t, ahol néhány ezer kredit erejéig dolgozzunk (egyedül jó hosszú időbe telik, de lehet egy kicsit trükközni is: szedjük fel az első társunkat (pár sorral lejjebb megtaláljátok hogyan) és így kétszer olyan gyorsan megy a dolog). Ezen a helyszínen találkozhatunk még két meglehetősen barátságtalan és gyanúsan viselkedő szerzetessel (őket egyelőre hagyjuk békén), és találhatunk némi kendert is, amit vegyünk magunkhoz. Távozáskor megkapjuk a pénzünket, amit érdemes ZÁRAK szaktudásba fektetni. Ezt a szaktudást SEMIR-nél sajátíthatjuk el (különös



ismertetőjele, hogy folyton kenderdohányt pipázik). Tréneljük magunkat 4-es szintig, majd vegyük az irányt a TEMETŐ felé. Itt az egyik sarokban találhatunk némi pénzmagot, valamint egy álkulcsot, melynek segítségével most már kinyithatjuk a SEMIR háza közelében található bezárt ajtót, amely mögött egy Galil gépkarabélyt találunk, a hozzávaló lőszerrel és egyéb tárgyakkal együtt. Ezeket mindjárt vegyük is pártfogásunkba, és a gépkarabély segítségével (amelyhez már van szaktudásunk) kezdjünk irtóhadjáratba az EZREDES negyedének utcáin nyüzsgő paraziták (punkok, csavargók, fosztogatók, kutyák) ellen. Ha lelkiismeretesen végeztünk mindenkivel (a járőröket egyelőre hagyjuk), szert tehetünk néhány hasznos dologra, többek között egy golyóálló mellényre, egy órára és egy iránytűre. Ezeket rögtön kezdjük is el hordani, mert utóbbi kettő jelentősen megkönnyíti a tájékozódást, a golyóálló mellény pedig védettségi szintünket növeli a közeljövő harcaiban. Ezek után menjünk vissza MURDOCK atya házába, ahol az előszobában tartózkodó JONES testvérrel társalogjunk egy kicsit, majd ajánljuk fel, hogy szívesen adakozunk az egyház javára. Az áhított 200 kreditet adjuk oda neki, és megtudjuk, hogy ha a kápolnában a BÖLCSESSÉG szót használjuk, a szerzetesek szállást fognak nekünk adni.



Ezután távozzunk, és keressük meg SEPP-et (aki úgy néz ki, mint egy Wrestling Federation Star), ő kezdetben elég barátságtalan, de miután megjavítjuk az óráját (a MŰSZERÉSZ szaktudás segítségével) mindjárt közlékenyebb lesz, és felajánlja szolgálatait. Beszélgetés közben megemlíti, hogy ismert egy MARCOS nevű embert, aki fellázadt az EZREDES ellen. Ez érdekesen hangzik, ezért kérdezzük meg tőle a MARCOS szót, mire elárulja, hogy emberünk nagy barátságban volt egy bizonyos CARLOS PEREIRÁ-val. Ha SZAKTUDÁS után érdeklődünk nála, akkor az is kiderül, hogy ÖKÖLHARC és KÉZI FEGYVER szaktudásunkat tudná fejleszteni, de mivel már van egy gépkarabélyunk, ez csak az experience pontjainkat fogyasztaná, tehát inkább hagyjuk. Mivel más használható információt nem lehet belőle kihúzni, búcsúzzunk el tőle, és vegyük az irányt a kápolna felé. Mondjuk meg a jelszót, mire a szerzetesek beengednek bennünket a szomszéd szobába. Keresgéljünk egy kicsit, és találunk is egy klipszet a padlón. Ezt vágjuk zsebre, majd odakint beszélgessünk egy kicsit a szerzetesekkel (pontosabban mondva csak egyikük, ARBEY atya áll velünk szóba), és említsük meg neki CARLOS-t, akiről SEPP-től hallottunk - ekkor elárulja, hogy az IKREK jelszóval lehet hozzá bemenni. Ezt az információt jegyezzük meg, de még mielőtt megkeresnénk CARLOS-t, térjünk be a Szerzetesek Kertjébe, ami ott van a szomszédban.

A MEDITÁTOR-nak panaszkodjunk egy kicsit szomorú sorsunkról, mire azt javasolja, hogy meditáljunk- ehhez kitűnő segítséget nyújtanak a polcon található jógi könyvek, amelyeket vegyünk magunkhoz. Kint a kertben vegyük fel a C-vitamint, valamint az oltárról az agyarat és távozzunk (később még vissza kell jönnünk, a MEDITÁTOR ugyanis azt is elárulta, hogy a kertben elrejtett egy "gonosz elektronikus tárgyat", ezt azonban egyelőre még nem tudjuk megtalálni). Következő lépésként keressük meg DR. SPESICH-et, az orvost, akivel beszélgetve kiderül, hogy CARLOS az Óvoda vezetője, az Óvoda meg valahol a közelben van. Nála (DR. SPESICH-nél) egyébként lehet trénelni az ELSŐSEGÉLY szaktudásunkat is, de egyszerűbb, ha a csaták előtt állást mentünk, és ha súlyos sérülést szenvedünk, akkor kezdjük az egészet elölről. Később meg már úgyis lesz orvos a csapatban. Most mindenesetre nézzünk be az Óvodába, ami valóban ott van a közelben. Mivel nem igazán akarnak beengedni, mondjuk azt, hogy:"Látnom kell a GYEREKEK-et!" (az óvodákban ugyanis többnyire gyerekek szoktak lenni), majd használjuk a jelszót és már benn is vagyunk. A már említett MARCOS-ról megtudhatjuk, hogy elszökött a paptól és valószínűleg meghalt, ha pedig felajánlunk 500 kreditet az Óvoda javára, akkor bemehetünk a gyerekekhez is. Az egyik srác szívesen csatlakozna hozzánk, de CARLOS nem engedi, így be kell érjük azzal az információval, hogy az Agro Szekcióban, a



fészer mellett van egy betonlap, amely valószínűleg egy barlang bejáratát fedi. Több dolgunk itt nincs, ezért lépjünk le és menjünk el TIM bárjába. A tulaj megszállottan gyűlöli az EZREDES-t, de számunkra nem ő az érdekes, hanem a szintén ott tartózkodó GNÓM, akiről TIM elárulja, hogy skorbutja van. Szerencsére van nálunk C-vitamin (a skorbutot, mint tudjuk, a C-vitamin hiánya okozza), amit adjunk oda neki. Hálából elárulja, hogy a ROCK SZALON-ban találunk egy leginkább kalózra emlékeztető embert, akit KONCHEV-nek hívnak, és akinek azt kell mondani, hogy OVERKILL. Hogy miért, az majd kiderül, egyelőre vonuljunk át a szomszéd szobába, ahol egy srác iszik. Említsük meg neki a RUN DMC-t, és megtudjuk, hogy a vegyesboltban a SZERETŐ szót használva érdekes dolgok fognak történni. A vegyesbolt nincs messze a bártól, tehát rögtön át is léphetünk oda, és a megadott szót használva birtokunkba kerülhet egy szexlap. Tanácsos még egy rockerruhát is vásárolni, aztán haladjunk tovább dél felé, hamarosan elérjük egy spanyol fickó (név szerint SANCHO) házát, aki mindenképpen repülni akar. A szárnyak nélküli repülés egy kis drog segítségével lehetséges lenne, de ilyen most nincs nálunk, ezért inkább nézzünk egy kicsit körül a szobában. A híres spanyol festők képei helyett csak egy erotikus posztert látunk az egyik falon, de erről rögtön az jut eszünkbe, hogy vajon mit szólna a kolléga egy egész szexlaphoz. Nyújtsuk át neki, és rögtön madarat lehetne vele fogatni, ha lenne a közelben madár. Így meg kell elégednünk azzal, hogy figyelmünkbe ajánlja a graffity-ket RENE kártyaszobájában. Ezt az információt is tegyük talonba, ezután pedig keressük meg JEFFREY-t, a vadászt, aki közvetlenül SEPP szomszédságában él. Kérdezzük meg tőle, hogy mi jut eszébe erről a szóról: FEGYVER. Hohó,



hiszen itt puska és ósonás szaktudást lehet trénelni. Nos, erre nincs szükségünk, de egy vadászpuskát azért vegyünk, hátha jó lesz még valamire. Szívélyesen búcsúzzunk el JEFFREY-től, majd nézzünk be abba a helyiségbe, ami SEMIR házától nyugatra, gépkarabélyunk lelőhelyétől pedig délre található (nehéz lesz eltéveszteni). Itt egy kínait és egy hindu botanikust találunk. Ha SEMIR-t annak idején rendesen kikérdeztük, megtudhattuk tőle, hogy sárgafülű barátunk valószínűleg gyűjti a puskákat. Adjuk is neki od a a JEFFREY-nél vásárolt fegyvert, cserébe elárulja, hogy a Temetőben, a délnyugati kriptában van egy használhatatlan fogantyú. Ezzel egyelőre nem sokat tudunk kezdeni, de mivel nagyon belejöttünk az ajándékozásba, dobjuk meg a hindut az egyik jógi könyvvel. Jutalmul elsajátíthatjuk egy új szaktudás, a telepátia alapjait, melynek segítségével megtudhatjuk mindenkinek az adatait, akivel éppen tárgyalunk. A szaktudás elsajátításához azonban magasfokú intelligencia szükséges: ügyeljünk arra, hogy a paciens zseni legyen, különben nincs szaktudás és a jógi könyvnek is lőttek.





A kiképzés után északi irányba távozzunk, majd forduljunk keletnek, és máris egy bezárt ajtó előtt találjuk magunkat. A lakók nem nagyon sietnek a kinyitásával, egyikük inkább az iránt érdeklődik, hogy vajon mi a ****-t akarunk tőlük. Ha azt mondjuk, hogy JÖVEVÉNY-ek vagyunk, ráadásul egy jó csapatot szeretnénk szervezni, akkor közli, hogy amennyiben elhozzuk neki KARLSON gyerekét, csatlakozik hozzánk. Ígérjük meg neki, aztán hagyjuk ott, hiszen egyelőre azt se tudjuk ki az a KARLSON. Következő állomásunk legyen a Szerelem Háza (magyarul a bordélyház), ahol 500 kredit ellenében bemehetünk a RUTH nevű hölgyhöz. Mielőtt a tárgyra térnénk, beszélgessünk egy kicsit vele, s ha ügyesen forgatjuk a szót, kiderül, hogy van valahol a szigeten egy SARAH nevű lány, aki biztosan csatlakozik hozzánk, ha megtaláljuk. Ezután már nem a szót, hanem valami egészen mást kell forgatnunk, s ha végeztünk, vegyük az irányt a Rocker Negyed felé. Öltsük magunkra a rockerruhát, mert a bejárat közelében néhány rocker ránktámad, ha nem ezt viseljük, és egyelőre még ők vannak túlsúlyban. (Később majd el lehet őket az útból takarítani). Keressük meg a sztriptíz show-t, fizessük meg a beugrót és menjünk be. Bent egy hölgy vonaglik a színpadon, de nem érünk rá nagyon nézelődni, mert valaki egy levelet dob az ölünkbe. Gyorsan elolvassuk: "egy szenvedő lány" arra kér, hogy szabadítsuk ki. Helyes, tegyünk így: a show befejeztével tegyük el láb alól a személyzetet, majd a főnök szobájában keressük meg a titkos lejáratot. Nyissuk ki, és engedjük szabadon a fogoly nőket (akik ezt néhány ezer kredittel honorálják), majd menjünk le az újonnan felfedezett helyiségbe. Itt egy jókora ládát találunk; nyissuk ki és elsősorban vegyük magunkhoz belőle a szakadt térképet (amely egy kincs lelőhelyének a térképe), a többi tárgyat meg el lehet adni. Ezután vásároljunk a vegyesboltban egy ásót, a Hunky Punky Shop-ban pedig egy csavarhúzót. Utóbbi üzlet tulajdonosa egy BENEDEK nevű magyar fickó, akinek dícsérjük meg a stílusát (bár elég nagy baromságokat mond), mire elárulja, hogy KáHá szaktudásunkat a Rock Szalonban fejleszthetjük, CHANG-nál. Mielőtt azonban a Rock Szalonba mennénk, keressük fel MCRONALD snack bárját. A fickó kezdetben igen barátságos, de üzletelni nem hajlandó velünk, sőt meg is sértődik és kijelenti, hogy nem beszél többet velünk. Miután nem sikerül jobb belátásra bírnunk, hagyjuk ott és menjünk át a bordélyházba (mert ebben a negyedben is van egy). MILLIE-től megtudjuk (a megfelelő szavakat kérdezve), hogy RENÉ-nek, a szomszéd városrész kaszinósának van egy széfje, amit fel lehetne törni, továbbá, hogy kolléganője, BEVERLY a snacktulajdonos kedvence. RUTH-ot ne hozzuk szóba, mert a hölgy elég hiú, sőt, meglehetősen érzékeny is. BEVERLY-hez is menjünk be, és kérdezzük MCRONALD-ról; a válasz: a figura egyszer elájult itt bent, talán a dohányfüst miatt. Ha odaadjuk neki a klipszet, azt is megtudjuk, hogy RUTH tudja a jelszót a KIRÁLYNŐ palotájába. Végül mondjuk azt neki, hogy "Mindig vonzottak a hozzád hasonló nők...", amitől teljesen meghatódik, és elárulja, hogy ismer egy jó kenyai nyomkövetőt az EZREDES negyedében, akinek az ő (BEVERLY) nevét kell ahhoz mondani, hogy történjen valami. Ja és még egy dolog: szó esik egy GWENDOLINE nevű, 80 éves tasmán nőről is, aki a Telepen él, és sokat tud (vele még fogunk találkozni).

Távozás után célozzuk meg a Rock Szalont, ahol az előszobában egy elég siralmas állapotban lévő zenegépen kívül egy levelet is találunk, amelyet egy RAVEN nevű egyén írt egy SINTÉR nevű egyénnek. Egy német sertésről (disznó) van benne szó, a két pofa valószínűleg valami vágóhídon dolgozhat, mert még skalpolni is akarnak. Micsoda brutalitás! De szörnyülködés helyett inkább fedezzük fel a többi helyiséget. Az előszobától balra lévő szobában két fickó tárgyal valami AXEL nevű emberrel. Udvariasan érdeklődjünk, hogy ki is az az AXEL, és azt az információt kapjuk, hogy nevezett legjobb barátját, bizonyos DARREN PERRY-t megölték, és emiatt nagyon maga alatt van (mármint AXEL). A söntés melleti helyiségben megtaláljuk a már említett KONCHEV-et: használjuk az OVERKILL jelszót, és máris beszélgethetünk vele, sőt, a ROBBANTÁS szaktudásunkat is hajlandó fejleszteni. Emberünk nem él valami aszkéta életmódot, saját bevallása szerint úgy nyakalja a vodkát, meg a beetlejuice-t, mint más halandó a csapvizet. De azért kérdezgessük egy kicsit, és értékes információkhoz jutunk: a SINTÉR (neki szól a levél) mindig szivarozik, CHANG (a kártyás) újabban nagyon morózus hangulatban van, mert a szomszéd városrész kaszinósa (már megint ez a RENE gyerek) elnyert tőle valamit, a Rocker Negyed már nem olyan mint régen, s ezért ő (KONCHEV) lehet hogy elköltözik a táborba, a TÁBOR főnöke pedig megőrül az aranyért. Ha befejeztük a kérdezgetést, térjünk vissza a söntésbe, ahol igyunk meg egy pohár beetlejuice-t, ha már KONCHEV annyira ajánlgatja. Igaz, hogy ettől fényes nappal meglátjuk a csillagokat, meg egy pofát, akiről nem tudjuk eldönteni, hogy kicsoda (segítek: MCRONALD az, de fogalmam sincs miért pont ő), de 4000 experience pont is jár érte, ami nem jön rosszul.... Itt elfogyott a hely, úgyhogy a jövő hónapban:

folytatása következik!

K.K. & Co.



FULL TH

EGY KŐKEMÉNY

NEMCSAK KEMÉNYKŐ

Bal kezem ügyébe odakészítettem a whiskys üveget egy vizespohár társaságában, mellényzsebemből előhúztam féltve őrzött kubai szivarjaimat, s egy kanadai "bármin meggyújtható" gyufát végighúztam kéthetes borostámon. Meggyulladt. Kéjesen szippantottam egyet a méregerős dohányból, majd mialatt csurig töltöttem a vizespoharamat Ballantine'sszal, benyomtam az "ON" gombot kedvenc PC-men, s áhitattal helyeztem be a várva várt CD-t: a Full Throttle-t.

MI EZ...?

Aki még nem hallott a Full Throttle-ről, s a rövidke bevezetőből sem kapott rá az ízére, annak pár szó a LucasArts legújabb és eddig legvadabb kalandjáról: utazzunk el képzeletben valahová Amerika (vad)nyugati részébe, ahol mérföldekre vannak egymástól a ranch-ek, kocsmák, faluk. A 20 méter széles utakon három sávot is elfoglaló kamionok dübörögnek, naponta legfeljebb tíz autóst látni tövig nyomott gázpedállal elhúzni ki tudja merre, s ahol... Igen, ahol





Néha Ben is tud kétségbeesett képet vágni. Kétszer láttam így: amikor kiesett a kereke egykerekezésnél, és amikor a kutya üldözte a telepen.



motoros bandák uralják a vidéket, saját törvényeik szerint élnek, egymással hadakoznak vagy éppen nem, néha kirabolnak egy-egy arrajárót, esetleg alkalmi munkát vállalnak. Szóval egy ilyen motoros bandába csöppenünk mi is, méghozzá nem is akármilyen szerepben, hisz mi vagyunk Ben, a bandavezér. Otthonunk a felspécizett járgány, mellyel a környék ranch-jeit, kocsmáit és főleg útjait járjuk, s melyet jobban féltünk az életünknél. Hangunk rekedt a whiskytől, bőrdzsekinket áthatotta a dohány- és benzinszag, arcunk mindig kéthetes borostától szürke és hajunk már réges régen az öntisztulás útjára lépett...

HÁT ILYEN MÉG NEM VOLT!

A program kivitelezése egyszerűen fenomenális! Ilyet tényleg rég látott a világ - ha egyáltalán látott. A LucasArts méltó régi, nagy híréhez... A főhősnek van stílusa, igazi egyéniség, nem egy akárki, akit csak úgy be lehet ejteni egy kaland közepére - egyszóval meg van "komponálva". (A LucasArts ehhez mindig értett - Guybrush Treepwoodtól Bernardon át egészen Indiana Jonesig minden főhős egyéniség volt). A többi szereplőről is elmondható ugyanez, s a sztori se kutya, s végre a vége sem egy nyálas, amerikai The End. Ehhez társul a páratlan grafikai és audió kidolgozás. A program szinte olyan, mint egy interaktív rajzfilm. A zenéket studióban vették fel és bedigizték, így a játék alatt tökéletes számokat hallgathatunk - elég zúzós a zene, a keményebb műfaj kedvelőinek önmagában is tetszeni fog, de a játék hangulatához tökéletesen illeszkedik. E mellé jönnek még a sztereo motorhangok, s telitalálat a főhős rekedtes hangja.



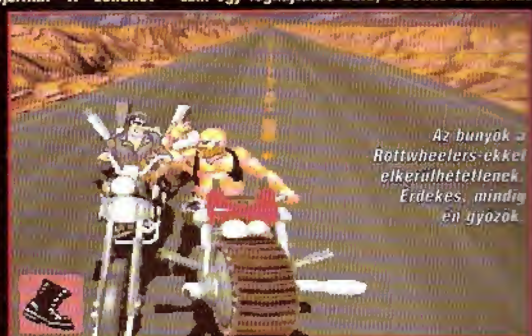
Khm. Ez vagyok én. De ez nem érdekes. Nézzétek inkább a motoromat. Igazi kincs. Az otthonom.

A LucasArts munkáira jellemző elmaradhatatlan apróságok is meg vannak "komponálva".

Az irányításon újítottak (bár szerintem a klasszikus Maniac Mansion, Monkey 1-2, stb. irányítása óta nem született jobb a kalandjátékokhoz), ha olyan dologra mozgatjuk a kurzort, amivel csinálhatunk valamit, akkor piros keret jelenik meg a kurzor körül, s a bal gombot lenyomva jelennek meg "igéink": kéz, láb, szem, száj. A jobb gombbal kérhetjük le az inventory-t. Akkor vágjunk bele - természetesen a teljes leírásba.

A BALESET

A már említett 20 méter széles úton nyargalászik egy léghajtásos autó, s benne utazik Mr.



Az bunyók a Rottwheelers-ekkel elkerülhetetlenek. Érdekes, mindig én győzök.

Corley, a Corley Motors feje és társa, Mr. Ripburger. Kisebb vita alakul ki köztük, mivel Mr. Ripburger meg akar hívni néhány motorost a részvényesek közgyűlésére. Ötletét nem díjazza Mr. Corley. Rövid idő múlva egy motoros banda előzi le a limót, nem is akárkik, hanem a Polecats-ek, akiknek Ben, azaz mi vagyunk a vezetői. Mr. Corley régen nagy motoros volt, s az országban ma ő az egyetlen, aki motorokat gyárt, így nagy tiszteletben tartják a bandák. Kérésére a limó a motorosok után ered, akik egy

…ALAND …TÉSŰEKNEK!


Nem mondhatja senki, hogy nem kesztyűs kézzel bántam a dagival.



útszéli kocsmába térnek be. Mr. Corley utánuk megy, hogy felidézze a régi szép időket, Mr. Ripburgert pedig kint hagyja. Ripburger természetesen nem bír várakozni, bemegy és elmondja Bennek ajánlatát, hogy motoros kíséret kéne Corley-nak a részvényesek közgyűlésére. Ben természetesen nemet mond, de Ripburger nem adja fel: kihívja a kocsma mögé, s ezzel kelepcébe csalja: hátulról leütik. Ripburger embere elhúz a kocsma előtt Ben ruhájában, így a többieket sikerül beetetni, hogy Ben elfogadta az ajánlatot, s már el is viharzott - a többi Polecats természetesen utána ered.

Másnap reggel a kukában ébredünk. Üssük ki a tetejét, majd sétáljunk a kocsma elé, ahol motorunk áll - egyetlen hibája, hogy kulcs nélkül nem indul. Rúgjuk be a kocsma ajtaját, s vessük be legmeggyőzőbb modorunkat: rántsuk le a kocsmáros fejét az orrkarikájánál fogva a pultra. Egyből beszédes és segítőkész lesz, s a kulcs máris a zsebünkben lapul. Megtudjuk, hogy az ő feladata annyi volt, hogy minél tovább itt tartson minket; emellett valami balesetnek látszó gyilkosságról is beszél, amit nem vesz valami komolyan Ben. Pattanjunk nyeregbe, s irány az út!

Miközben tövig húzzuk a gázt, utolérünk egy Rotthwheelers bandatagot, aki természetesen belénk köt. Rövidke akciórész következik: a jobb gombbal válthatunk kéz és láb között, a bal gombbal üthetünk/rúghatuk. Miután kiütöttük a nyeregből, Ben egykerekezni kezd... s meg is történik a "baleset": kiesik az első kerék, mi meg valahol az út mellett végezzük. Éjjel valami fotós kezd el kattogtatni a fejünk felett, s megígéri, hogy jó kezekbe juttat...

MAUREEN

Másnap egy tanyán ébredünk, ahol Maureen ápolgat minket és motorunkat. Aki szereti, az beszélgessen el vele, én inkább a lényegre térek: a hölgynek szüksége van egy új villára, a hegesztőjére, amit elloptak, egy kis benzinre, csak éppen ránk nem. Kapjuk fel a szobából a kannát és a csövet, majd menjünk ki: az idétlen újságíró áll ott, akivel egyébként semmire sem megyünk. Amikor kölcsönkérjük, azt hazudja, hogy elromlott a kocsija, de ahogy lelépünk elhúz vele. Első utunk vezessen a lakókocsihoz, ahol a föld alatt valaki előszerettel heggesztget. Kopogjunk be, majd mikor feljön a tulaj s az ajtó mögül szid bennünket, tiszteljük meg az ajtót a bakancsunkkal. A rúgás igen sikeres, a bunkó pasi az ágyon köt ki eszméletlenül. Vegyük magunkhoz a szekrényből az álkulcsot, a hűtőből a húst, majd menjünk le a földalatti műhelybe, s lopjuk vissza Mo hegesztőjét. Következő utunk a falu szélén álló üzemanyagtartályhoz vezet, melyet mindenféle riasztó és biztonsági kütyü véd. Nyissuk ki a lakatot az álkulccsal, bent fogjuk meg a létrát, mire megszólal a riasztó. Gyorsan bújjunk el a háttérben lévő valami mögé, s várjuk meg, amíg a rendőrök leszállnak fura járgányaikkal és a rablót kezdik keresni. Amikor tiszta a terep, ugorjunk a járgányhoz, dugjuk be a csövet a tartályba, tegyük a cső alá a kannát, szívjuk meg a csövet, s máris megvan az üzemanyag. A villát természetesen a szeméttelepen találjuk. A bejutáshoz lakatoljuk le a bejárati redőnyt, s így felmászhatunk a láncon, mert nem emeli fel a kaput. Bent egy őrült kutya védi a lomokat, úgyhogy először végezzünk vele: menjünk el jobbra, s tegyük a husit az egyik kocsiba, majd másszunk fel a darutoronyba, emeljük fel a kocsit a mágneses korong segítségével. Így sikerül hatástalanítani a dögöt, s az egyik kupacról leemelhetjük az áhított villát... Maureen pillanatok alatt összekalapálja a járgányt, s még turbófeltöltővel is ellátja - amit csak a Vultures banda használ, úgyhogy Ben igencsak furcsállja. Rövidke búcsú, s Ben máris tovaszáguldana, de nem tud, mert a rendőrök a benzintolvajt keresik... Menjünk vissza, érintsük meg a létrát, s a riasztó hangjára a rendőrök visszahúznak a telepre - szabad az út.

A GYILKOSSÁG

Végre útra kelhetünk, s meg is leljük Melonweed mellett bandánkat, akiket jól felültetett Ripburger. Rövid csevely után közjáték következik: Mr. Corley jön ki a helyi kocsma WC-jéből részegen, s Ripburger egy jól irányzott ütéssel hátulról lecsapja az öreget! Ezalatt az újságíró épp a bozótban rejtőzik, s lencsevégre kapja az egész gyil-


Ez egyike a kellemetlen helyzeteknek. Tényleg kínosan éreztem magam.



Ő Mo, pontosabban Maureen. Ő gyógyítgatott a baleset után, de ami a lényeg, ő lehelt életet ronccsá tört motoromba is.

kosságot... A gond, hogy őt is elkapja Ripburger embere, s alig tud elmenekülni, s a kameráját természetesen elveszik. Egy percre rá a WC-hez érünk, s Corley-t még életben találjuk. Elmondja, hogy Ripburger át akarja venni a Corley Motorst, s kiskamionokat akar gyártani a motorok helyett. E cél érdekében tette el őt láb alól, s ez a célja a lányával is, Maureennel!

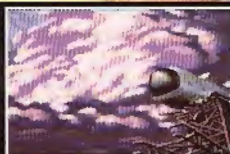
Mo-t Ripburger embere már felkereste, szerencsére Mo idejében észrevette, s a platót, amin a gorilla állt, egy gombnyomással leengedte, s a gorilla összetörte magát. Néhány percre rá Ripburgerék is megérkeznek, de már

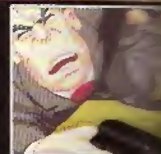
A NAGY UGRÁS

Tudni kell, hogy a Cavefish-ek kegyetlen gyilkosok, s hihetetlenül gyorsak. Bennünket békén hagynak de a kamionosra rászállnak. A pótkocsit kiengedi a vezető, ezzel elintéz egy Cavefish-t, de nem ússza meg: kap egy időzített bombát a hátába, mely pontosan a kanyon felett átívelő hídon robban. A Cavefish-ek elégedetlenek a zsákmányolt műtrágyával, mi meg híd nélkül maradunk. Olvassuk el a híd melleti táblát, ahol Ricky-ről írnak, aki egy felspécizett motorral és rámpával átugrott a kanyonon. Húzzunk vissza a felborult pótkocsihoz, csavarozzuk ki a kerekeit, majd döntsük ki az útra. Száguldjunk el a Mink Ranch-ig, ahol Ripburger gorillái várnak

sél a Cavefish-ek titkos barlangjáról, ahová a rámpát rejtették, s a szemüvegükről, amivel meglátható a barlang bejárata. Több kellemes találkozásunk lesz a bányaúton más bandák tagjaival. Mindenesetre valahogy szerezzük meg a láncot a négertől, az egyik dagitól pedig a lécet. Amikor a turbómotorossal találkozunk, rántsuk le a lánccal a motorról, s szedjük el a turbófeltöltőjét. A Cavefish-t a léccel intézhetjük el, amikor a rossz aszfalton felemeli a fejét. A tőle szerzett szemüveggel megláthatjuk a barlangbejáratot, mely mögött a rámpa van. Csatoljuk fel a rámpát, de mielőtt nagy boldogan elviharzanánk vele, álljunk meg a barlang szájánál, s a rámpával törjük ki a korongokat az aszfaltból - ugyanis a Cavefish-ek ezek alapján tájékozódnak. Most már tényleg mehetünk, üldözőink a korongok nélkül falnak mennek. Most következhet a nagy attrakció, az átugrás



csak egy pisztolyt és egy összetört kamerát találnak - és a halott gorillát.

Még néhány perc és Ben is megérkezik - őt már csak a romok, egy összetört kamera és egy fotó fogadja a Mink Ranch-ről, ahol Mo felnőtt. Sajna nem tudunk a Ranch-re menni, mivel a gyilkosság miatt rendőrkordont vontak, így irány az ismerős kocsma.

Éppen híreket mondanak, amiből megtudhatjuk, hogy a gyilkossággal minket, azaz a Polecats-ek vezetőjét gyanúsítják. Szép kilátások! A kocsma mögötti kukába találjuk az újságírót - élve - akitől kapunk egy hamis rendőrigazolványt. A kocsmában üldögélő kamionosnak mutassuk meg a Mink Ranch képét, mire megemlíti, hogy ő is oda menne, de a kordon miatt ez lehetetlen. Adjuk oda neki a jelvényt, mire vállalja a fuvart: a motorunkat felpakolja, minket pedig a motorházba dug el. A kordonon sikeresen átvisz, de a Ranch-en kellemetlen meglepetés ér a búcsú után: ellopta a benzincsövünket. Menjünk fel a házba, a párna alól vegyük ki a csavarkulcsot, nyissuk ki vele a ládát, s vegyünk ki belőle egy megfelelő csövet. Ebben a pillanatban húz ki Maureen a garázsból, s Ben utánatép. Már majdnem utoléri, amikor Mo bekapcsolja a turbót. Ben ugyanezt tenné, de valaki leszerelte... Időközben utolér a kamionos, s majdnem leszorít bennünket az útról. Bent feldühíti, s bosszún jár az esze, ám ebben a pillanatba érnek a Cavefish-ek területére.

ránk. Üldözőbe vesznek, de a pótkocsinál nagyon pórul járnak. Nemsokára megérkezik a főnökük és saját kocsiján viszi őket tovább, valami fontos feladatot elintézi. Álljunk meg a totálkáros kocsinál s a csavarkulccsal szereljük ki a propellert - ez is kell majd az ugráshoz. Húzzunk le a bányaútra, ahol először Father Yorque-val, a régi bandavezérrel futunk össze. Sok hasznos tanácsot húzhatunk ki belőle, me-

a kanyonon - centire, de sikerül. Következő helyszín a Corley motors.

A CORLEY MOTORS ÉS EGYÉB GYANÚS HELYEK

Menjünk le a stadion előtti bazárba, s amikor az árus nem figyel, lopjuk el az elemes nyuszit. Pattanjunk motorra, nézzünk el a Vultures banda területére, s a barlangjuk előtt elterülő ak-

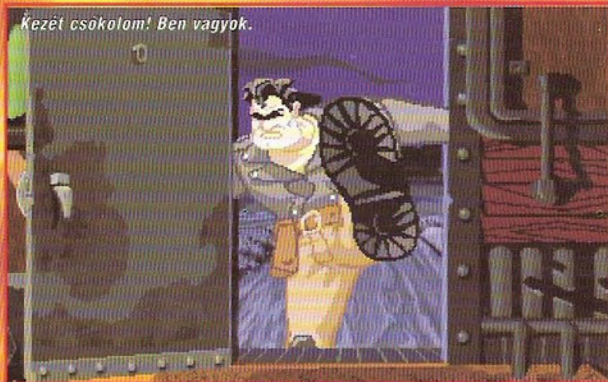


Ez a kedvenc képem.

namezőre tegyük le a nyuszit. Természetesen felrobban, s így egy elemhez jutunk. Irány a stadion, ahol tegyük a kisautóba az elemet, s a joystickkel irányítsuk be a stadionba, mire a bazáros utána fut, mi meg leemelhetjük az elemes nyuszikkal teli dobozt. Siessünk vissza a Vulture-okhoz, borítsuk ki a nyuszikat, majd gyorsan szedjük össze őket, csak egyet hagyjunk mászni. Miután felrobbant, menjünk az akna helyére, s tegyünk le még egy nyuszit és így tovább - egész a bejáratig.

Odalent nem valami szívélyes a fogadtatás: Maureen és a Vultures-ok meg vanak győződve arról, hogy mi végeztünk az öreggel. Pillanatok alatt négy motorhoz kötik kezünket-lábunkat. Egyetlen esélyünk, ha Mo-nak megemlítjük régi nevét, melyen a papája hívta (az öreg halálakor említette nekünk). Végre sikerül kinyögnünk, hogy fotók is készültek a gyilkosságról, mire Mo rádöbben, hogy ő tette el az ominózus tekercset és még nem hívatta elő. Gyors előhívás, s helyzetünk máris tisztázódik. A Vultures-oknak óriási ötlete támad, hogy Mo biztonságba legyen: eljátszuk a halálát a Corley roncsderbin!

mellénk ér, ugorjunk át rá. Ugorjunk le amikor a legközelebb vagyunk a nagy tűzhöz, s fussunk a tűzbe, mire az idétlen gorillák utánunk jönnek, s azt hiszik elintézték... Közlik a jó hírt Ripburgerrel, aki természetesen cserbenhagyja őket, s a gorillák felrobbannak.


Kezét csókolom! Ben vagyok.

Ismét a Vultures-ok tanyáján vagyunk, Mo és néhány motorblokk társaságában. Vizsgáljuk meg közelről a blokkokat, s jegyezzük meg a hatjegyű motorszámot. Most irány a Corley Motors, ahol Ripburger előadást tart a részvényeseknek a kisteherautókról.

THE END

Ripburger egy kamionnal elhúz, s mi Mo-val utána. Most következik egy igazi akciódús rész:












A jó öreg Corley utolsó útja. Rest in peace (piece?).

Menjünk az épület mögé, rugdossuk végig a falat (egyik helyen a szellőző nyitójába találunk), majd menjünk le a szellőzőn. Lent az öreg szobájába jutunk, s az imént megjegyzett szám segítségével nyissuk ki a széfet, amiben egy kódkártyát és a végrendeletét tartalmazó hangkazettát találjuk. A kártyával menjünk a vetítőszobába, kapcsoljuk a világítást maximumra, a vetítőt minimumra. Az eredmény: szétég a film. Az előadásnak a kisteherautókról annyi, a szerelő nem tud mit kezdeni a tönkrement géppel, mi pedig átmehetünk a másik szobába. Tegyük a vetítőre a gyilkosság képeit és rakjuk fel a hangkazettát... Corley akarata egyértelmű, a gyár a lányára száll, s a motorgyártás marad. S hogy ki ölte meg Corleyt, az egyértelműen kiderül a fotókból.

A derbin tegyük a következőket: ugrassunk rá a barna kocsira, majd lökjük a másik rámpa alá, s így ugrassunk egyet - emígy át tudjuk ugratni Ripburger emberinek a kocsiját, s ütközhetünk Mo-éval. Mindketten felrobbanunk, de Mo egy katapult segítségével kirepül a stadionból, amit a terv szerint senki sem vesz észre, mi pedig égő azbesztben rohangálunk majd a stadionban. Gyújtsuk fel a stadiont, mire mindenki ész nélkül menekül, s Ripburger gorillái utánunk erednek. Ben felszalad a barna kocsira, s amikor a kék

leelőzzük a kamiont, majd a kamion belénkszáll, s motorostul, nőstül felkenődünk az elejére. Nyissuk ki a motort, csapjuk fel a panelt, s amikor Ripburger visszalöki a botjával, vegyük el tőle a botot. Daráljuk be a propellerel a botot, mire az leáll, s mi átmehetünk a motorházon keresztül a kamion hátára. A csavarkulccsal szedjük le a benzincsövet, erre a kamion lelassul, és begurul... begurul... Na nem akarom lelőni a végét, az utolsó jelenetet játssza le mindenki maga. Kellőképpen váratlan, LucasArts-osan fárasztó és hihetelenül látványos. Megéri!

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ
FULL THROTTLE KIADJA: VIRGIN

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■□□□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **97%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



A városok látképe azok fejlődésével folyamatosan bővül.



Íme, ilyen egy telitalálat. Elég ritka látvány...

Mint azt gondolom Ti is észrevettétek, mostanában sorra jelennek meg olyan játékok, melyek valamelyik régi nagy siker átdolgozásai. Nem kerülhette el sorsát a Pirates! sem, mert a Pirates Gold után egy újabb trónkövetelő bukkant fel, melynek címe: High Seas Trader. A játék ugyan hivatalosan nem a régi klasszikus folytatása, de mivel egész felépítésében és részleteiben is szembetűnő a hasonlóság a két program között, mi mégis joggal tekinthetjük annak.

ÚJDONSÁGOK

A HST-ben minden olyan elem megtalálható, amely egy, a középkorban játszódó kereskedelmi szimulátortól elvárható. Mi egy kereskedőhajó kapitányaként fogunk szerepelni a játékban, feladatunk természetesen a minél nagyobb vagyon és társadalmi megbecsülés megszerzése lesz. Mindezen célok eléréséhez egy jól felszerelt, de nem túl nagy hajóval kezdünk hozzá, melyet vagyonunk gyarapodásával fokozatosan nagyobbakra cserélhetünk le (furcsa, hogy több hajót viszont nem tarthatunk fenn). Pénzmagunk növelésére eleinte csak a kereskedelem szolgál, de nem kell elkeseredni, hiszen egy-két (szó szerint) jó körrel akár meg is duplázhatjuk anyagi javainkat. A kereskedelemhez természetesen hajózási térképek is kelleni fognak, melyeket érdemes már a játék legelején megvenni, mivel csak azokba a városokba utazhatunk, amelyeknek térképét megvásároltuk. Mivel a játék a nagy földrajzi felfedezések korában játszódik, eleinte csak Európa vizeit kalandozhatjuk be, és csak az idő előrehaladtával indulhatunk távoli, újonan felfedezett tengerekre. Saját magunk ne kezdjünk ismeretlen vizeket felderíteni, mivel legénységünk nem olyan vállalkozó kedvű mint mi, ezért ha nem térünk vissza barátságosabb vizekre, hamar a cápák martalékául dobhatnak. A térképek nagy előnye mellesleg az, hogy az eddigi, hasonló jellegű játékok elnagyolt atlaszaival szemben ezek teljesen valósághűek, ezért földrajzi ismereteink is bővülhetnek játék közben.

HIGH SEAS TRADER



Pirates! - javított kiadásban



A kikötők, hajók azonosításához használjuk a távcsövet.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

Kalandjaink kétféle helyszínen játszódhatnak: a nyílt vízen illetve a kikötőkben. Minden kikötőben megtalálható a ***kocsma*** (ahol legénységet, katonákat fogadhatunk fel, küldetéseket vállalhatunk, meghallgathatjuk a pletykákat és szórhatjuk a pénzt matrózaink hangulatának javítására), a ***bank*** (ahol kölcsönöket vehetünk fel és letéteket helyezhetünk el), a ***kereskedő*** (ahol az ismert városok vétel és eladási árfolyamait rangsorolva láthatjuk, amelyek segítségével egyből ki is választhatjuk az ideális útvonalat), a ***"térképház"*** (ahol az atlasz eddig hiányzó részeit vehetjük meg és kormányos-navigátort fogadhatunk fel), és a ***kikötő*** (ahol új hajókat építtethetünk, javíttathatunk és ellátmányt vehetünk). Természetesen a városkép nem mindenhol ugyanaz, függ a település nagyságától és földrajzi helyétől - teszemazt a Kajmán-szigeteken bennszülöttek köszöntenek.



A kocsmában vehetünk fel embereket és vállalhatunk el küldetéseket.

A nyílt tengerre kihajózva újabb lehetőségek nyílnak meg. Hajónk saját kézzel való irányításában segít az iránytű, a kormánykerék, a vitorla és a "radar", valamint a távcső. Kabinunkba visszavonulva naplóinkat, feljegyzéseinket lapozhatjuk át, javítgathatjuk hajónk sérüléseit, valamint a térképen megadhatjuk a kívánt útvonalat az első tisztnek, aki ezután átveszi tőlünk az irányítást.

Utuk során természetesen nem csak jóakarókkal találkozunk, bizony gyakran ki leszünk téve támadásoknak is. Ha hajónk legénysége és ágyúkkal való felszereltsége jó, nyugodtan válasszuk ilyenkor az automatikus harcot, amikoris a gép számolja ki a csata kimenetelét és hajónk esetleges sérüléseit. Ha azonban nem vagyunk túl jól felszerelve, személyesen is irányíthatjuk a csatát. Ilyenkor engedjük közel a másik hajót, majd oldalunkat mutatva neki (mivel ott vannak az ágyúink) jól sorozzuk meg. Adjunk bele mindent, mivel a vesztesnek nincs kegyelem.

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

HIGH SEAS TRADER — KIADJA: IMPRESSIONS

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	
	PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **88%**

C64:	LEMEZ		KAZETTA
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: VGA CPU: 386		
	CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB		

KETTŐT FIZET - HÁRMAT KAP

1942 GOLD (PC CD) + UFO 2 (PC CD) = 16998.-
AJÁNDÉK:
PIZZA TYCOON (PC CD v. PC 3,5) vagy
STARLORD (PC CD) vagy
ZEPPELIN (PC CD v. PC 3,5)

CREATURE SHOCK (PC CD) + IRON ASSAULT (PC CD) = 17998.-
AJÁNDÉK:
MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

DOOM II (PC CD) + SUPER KARTS (PC CD) = 19998.-
AJÁNDÉK:
IRON ASSAULT (PC CD)

X-WING COLLECTION (PC CD) + IRON ASSAULT (PC CD) = 17998.-
AJÁNDÉK:
MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

DESCENT (PC CD v. PC 3,5) + BLACK HAWK (PC 3,5) = 14998.-
AJÁNDÉK:
VOYEOUR (PC CD)

ARMORED FIST (PC CD) + WOLFPACK (PC CD) = 14998.-
AJÁNDÉK:
DELTA V (PC 3,5)

ALADDIN (PC 3,5) + LION KING (PC 3,5) = 11998.-
AJÁNDÉK:
MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

UFO 2 (PC 3,5) + PIZZA TYCOON (PC 3,5) = 15998.-
AJÁNDÉK:
MASTERS OF MAGIC (PC 3,5) vagy
ZEPPELIN (PC 3,5)

DREAMWEB (PC CD v. PC 3,5) + DAWN PATROL (PC CD v. PC 3,5) = 13998.-
AJÁNDÉK:
MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

WINGS OF GLORY (PC CD) + NOCTROPOLIS (PC CD) = 17998.-
AJÁNDÉK:
NHL HOCKEY (PC 3,5) vagy
THEME PARK (PC 3,5)

ÁRZUHANÁS AZ 576 KByte BOLTJAIBAN

SEGA MEGADRIVE AKCIÓ

JUNGLE BOOK + SMURFS = 19800.-
AJÁNDÉK:
1 db MD PRO PAD

SEGA MEGADRIVE

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
BARNEY THE DINO	7900	5600
BUBBLE AND SQUEEK	7900	5300
CHESTER CHEETAH 2	8900	6900
DYNAMITE HEADY	9900	7000
KING OF THE MONSTERS II	9900	7900
MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
MICRO MACHINES	8900	7500
NHL HOCKEY 95	9900	8900
OUTRUNNERS	9900	8300
PIRATES OF THE DARK W.	9900	7900
SUBTERRANIA	8900	6800

AMIGA 1200

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
SUBWAR 2050	4999	3999
FIELDS OF GLORY	4999	3999
THEME PARK	4999	3999
UFO	4999	3999

AMIGA

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
DISPOSABLE HERO	3999	2999
ELFMANIA	3999	2999
LOTUS TRILOGY	4499	3999
MORTAL KOMBAT	3999	2999
NIGEL MANSEL GP	4499	3999
NIPPON SAFES INC	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	4999	3999

CD32

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
DANGEROUS STREETS	1999	1299
MYTH	2999	1999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	7999	4999
SUMMER OLYMPIX	1999	1299
SURF NINJAS	2999	1299
TROLLS	1999	1299

SUPER NES USA VERZIÓ

A JÁTÉKOK KIZÁRÓLAG ADAPTERREL MŰKÖDNEK!

JURASSIC PARK	9900
PUSH OVER	5500
THE UNTOUCHABLES	9900
PINK PANTHER GOES TO H.	8900
SUPER PLAY FOOTBALL	7900
HARLEY H. ADVENTURE	7900
UNCHARTED WATERS	7900
KENDO RAGE	7900
BATTLE BLAZE	7900
X-KALIBER	8900
DR. FRANKEN	8900
INT. TENNIS TOUR	7900
LAWNMOVER MAN	8900
AERO THE ACRO BAT	8900
OP. LOGIC BOMB	7900
CRAZY CHASE	9900
BLACK THORNE	9900
FIRE POWER 2000	7900
POWER RANGER	11900

AJÁNDÉK:
1 db NTSC ADAPTER

SUPER NES PAL VERZIÓ

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
ASTERIX	9900	8900
BLACK HAW	7900	6900
INCREDIBLE HULK	10900	9000
MAGIC BOY	7900	5900
MICRO MACHINES	8900	7900
OUT TO LUNCH	8900	6400
RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
SMASH TENNIS	8900	6900
SUPER BOMBERMAN 2	7900	6900
SPIDER-MAN	9900	8800
TROLLS	7900	5500
TRUE LIES	9900	8800
VORTEX	9900	8900
WOLVERINE	9900	8800

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
SHADOW OF THE BEAST	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

AJÁNDÉK! KÉT CARTRIDGE VÁSÁRLÁSA ESETÉN 1 db AKCIÓS C64 KAZETTA!!!!

576 JÁTÉKOK AKCIÓJA

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
LONG LIFE + KASTÉLY	1998	1599
F-16 + NO LIMIT	1998	1599
TETRIS + SWORD OF H.	1698	1399

C64 LEMEZ

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
BAAL	799	599
BLUES BROTHERS	999	599
CAPTAIN FIZZ	799	599
DALEK ATTACK	799	599
DYNASTY WARS	999	799
ELVIRA II	999	850
KIDS PACK (6 játék)	999	799
LETHAL WEAPON	799	599
OPERATION HORMUZ	699	599
POPEYE CO. (3 játék)	999	799
POSTMAN CO. (3 játék)	999	799
STEIGAR	699	599
SUBURBAN COMMAN.	799	699
TROLLS	899	699
WINTER S. SPORTS	999	799
WRATH OF DEMON	999	799

EGYET FIZET KETTŐT KAP !!!

C64 AKCIÓS KAZETTÁK:

RICK DANGEROUS 2	699
GO FOR GOLD	699
JAMES POND	699
MOONWALKER	699
QUE DEX	699
CHAMP. WRESTLING	699
NIGHT SHIFT	699
ACRO JET	699
ST DRAGON	699
CALIFORNIA GAMES	699

AKI KÉT KAZETTÁT VÁLASZT AZ ITT FELSORLTAK KÖZÜL, ANNAK KETTŐ HELYETT CSAK EGYET KELL FIZETNIE !

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT
HÍVD AZ
(1) 112-6415-ös
TELEFONSZÁMOT!!!